



Nº 57 • OCTUBRE 2005 • 6,00 €

# PlayStation®2

Revista Oficial España



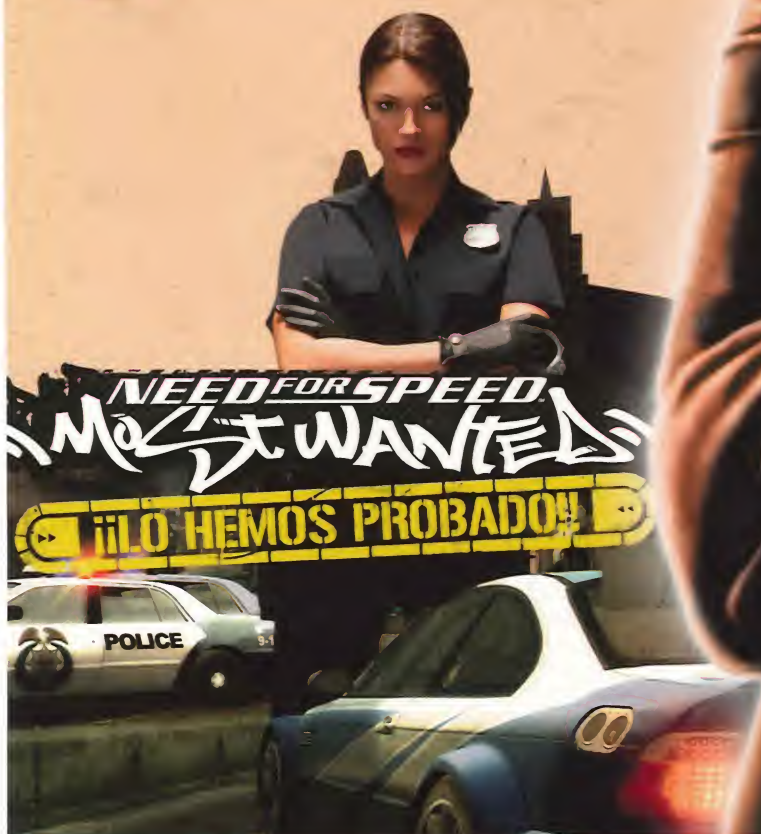
¡REGALAMOS  
100 PSP!

## TORRENTE EL PROTECTOR «Apatrullando» las calles de Madrid



¡ENTREVISTA EXCLUSIVA!

Santiago Segura nos cuenta todo sobre su juego



SUPLEMENTO  
ESPECIAL  
**PSP**

Y ADEMÁS » CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE, W.R.C. RALLY EVOLVED, L.A. RUSH, EYETOY PLAY 3...

GUÍA COMPLETA DE RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE#2



GRUPO ZETA

LA ÚNICA REVISTA OFICIAL DE PLAYSTATION®2

INCLUYE UN DVD-ROM EXCLUSIVO CON DEMOS DE PLAYSTATION®2



8 420565 092005

00057





Sus gráficos en 3D son tan reales que harán que este juego de lucha sea el primero en tu lista de favoritos. Crea y personaliza tu propio personaje y enfréntate a tus rivales en lugares reales.

Avanza en el sistema de ranking mundial y conviértete en una leyenda de las artes marciales. Conviértete en "THE ONE"





Sólo con un click.

N-GAGE  
ARENA

Become The One



N-GAGE  
NOKIA

anyone  
anywhere

The gamer's phone



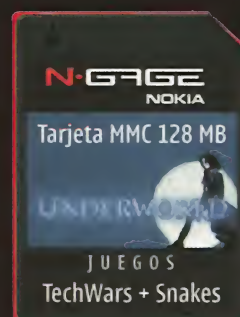
# Cine de bolsillo en tu N-Gage QD.

ELIGE TU PELÍCULA



**REGLAS  
DE COMPROMISO**

Una trepidante película de acción.



**UNDERWORLD**

Un thriller de vampiros y hombres lobo.



Ahora con tu N-Gage QD te llevas **una tarjeta de memoria reutilizable de 128MB** que contiene dos juegos, TechWars y Snakes, y la película que tu elijas para disfrutar al máximo las posibilidades de vídeo y audio de tu N-Gage.



**N-GAGE  
ARENA**

 **Bluetooth®**

 **filmase**

**N-GAGE**  
NOKIA

anyone  
anywhere

The gamer's phone



## DVD-DEMO (S7)

### Juega a los éxitos actuales de PlayStation 2

## 10 DEMOS JUGABLES

01. THE INCREDIBLE HULK:  
ULTIMATE DESTRUCTION
02. MUSASHI: SAMURAI LEGEND
03. 187: RIDE OR DIE
04. TIGER WOODS PGA  
TOUR 2006
05. TEKKEN 5
06. GOD OF WAR
07. JUICED
08. METAL GEAR SOLID 3
09. TIMESPLITTERS:  
FUTURO PERFECTO
10. RUGBY 2005

## VIDEO DEMOS

### - CALL OF CTHULHU

Entra de lleno en el mundo de Lovecraft.

- ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS
- TOMB RAIDER: LEGEND
- BATTLEFIELD 2
- BURNOUT REVENGE
- HITMAN: BLOOD MONEY



¡ IMPORTANTE !  
DESPUÉS DE JUGAR A CADA UNA DE LAS DEMOS, RESETEA TU PLAYSTATION 2 PARA VOLVER A ACCEDER AL MENÚ PRINCIPAL DEL DVD-ROM





GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**

Vicepresidente Ejecutivo: **Antonio Asensio Mosbah**

Consejeros: **Josep Maria Casanovas, Serafin Roldán y Jesús Castillo**

Secretario: **Jose Ramón Franco** Vicesecretario: **Enrique Valverde**

Consejero Director General: **Jesús Castillo**

Director Editorial y de Comunicación: **Miguel Ángel Liso**

Director General de Revistas: **Alfredo Castro**

Comité Editorial: **Josep Maria Casanovas, Antonio Franco, Miguel Ángel Liso, Jesús Marañón, Jose Oneto y Jesús Rivas**

Director General de Servicios Corporativos: **Conrado Carnal**

Director General de Prensa: **Román de Vicente**

Director General de Publicidad, Marketing y Promociones: **Joan Alegre**

Director General de Distribución: **Vicente Leal**

Director General de Libros: **Juan Pascual**

## REDACCIÓN

Director: **Marcos García Reinoso**

Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**

Director de Arte: **Ugo R. Sánchez**

Redacción: **Bruno Sol Nieto y Roberto Serrano Martín**

Maquetación: **José Luis López Ibáñez**

Colaboradores: **Ana Márquez** (edición), **Daniel Rodríguez, Lázaro Fernández,**

**Javier Bautista, Natalia Muñoz, Ángel Ibáñez** (maquetación), **A. Jiménez,**

**Isabel Garrido** (DVDI), **Yolanda González** (viajes) y **Rafa Notario** (música)

Sistemas Informáticos: **Javier Rodríguez**

Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid

Tel: 91 586 33 00 E-Mail: [ps2@grupozeta.es](mailto:ps2@grupozeta.es)

## UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA

Director Editorial y de Expansión de Revistas: **Oscar Becerra**

Director de Coordinación de Revistas: **Daniel Llaguerri**

Director Comercial, Marketing y Desarrollo: **Carlos Ramos**

Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**

Directora de Marketing: **Marisa Casas**

Director de Publicidad: **Julián Poveda**

Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**

Jefe de Producto: **Mar Lumbrales**

Director de Producción: **Jordi Omella**

Producción: **Ángel Aranda**

Dirección de Recursos Humanos: **David Casanovas**

Suscripciones, números atrasados y atención al lector:

91 586 33 00 de 9-14 H.

## PUBLICIDAD

Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**

Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**

Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**

Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

## DELEGACIONES EN ESPAÑA

Centro: **Mar Lumbrales** (Jefe de Equipo)

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid

Tel: 91 586 33 00 Fax: 91 586 35 63

Cataluña y Baleares: **Juan Carlos Baena** (Delegado)

C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona

Tel: 93 484 66 00 Fax: 93 265 37 28

Levante: **Javier Burgos** (Delegado) Embajador Vich, 3, 2º D,

46002 Valencia Tel: 96 352 60 36 Fax: 96 352 59 30

Sur: **Mariola Ortiz** (Delegada) Hernando Colón, 5, 2º,

41004 Sevilla Tel: 95 421 73 33 Fax: 95 421 77 11

Norte: **Jesús Mª Matute** (Delegado) Alameda Urquiza, 52, Apdo. 1221, 48011 Bilbao

Tel: 609 45 31 08 Fax: 944 39 52 17

Canarias: **Mercedes Hurtado** (Delegada) Tel: 653 904 492

Galicia: **Manuel Fojo** (Delegado) Tel: 981 148 841 Fax: 981 148 439

## DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO

Alemania: **IMV GmbH**, Karl Heinz Grunmeier, Munich, Tel: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89

439 57 51 **Benelux**, Lennart Axa & Associates, Lennart Axa, Bruselas, Tel: 32 2 649 28

99, Fax: 32 2 644 03 95 **Suecia**, Lennart Axa & Associates, Caroline Axa, Estocolmo, Tel: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07

**Francia**, MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23

**Italia**, F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán, Tel: 39 02 33 61 15 01, Fax: 39 02 33 60 10 40

**Gran Bretaña**, GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207

730 66 28 **Portugal**, Iluminaria Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel: 351 21 305 35 45, Fax: 351 21 388 32 83

**Suiza**, Interimag, Cordula Nebiker, Basel, Tel: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10

**USA**, Publicitas Globe Media, John Muncure, New York, Tel: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 96

**Grecia**, Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyiou, Marousi, Tel: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57

**Japón**, Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel: 81 3 5253 2681, Fax: 81 3 5259 7679

**Singapore**, Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lani, Singapore, Tel: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91

**Taiwan**, Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736

**Korea**, Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535

**México**, Grupo Prisma, David Nieto Barrio, México, Tel: 52 55 20 75 00, Fax: 52 55 02 82 36

Fotomecánica: **Gamcolor**, C/ Julián Comanillo 7, 28037 Madrid

Impresión: **Rotedic**, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13, Tres Cantos (Madrid)

Distribuye: **DISPESA**, C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona

Teléfono: 93 484 66 00 - Fax: 93 232 28 81

Depósito Legal: A150839/2000

Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual  
producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

Asociación de  
Revistas de Información



PlayStation 2 Revista Oficial no se hace responsable de la opinión de sus colaboradores en los trabajos publicados, ni se identifica necesariamente con la opinión de los mismos. Así como tampoco de los productos y contenidos de los mensajes publicitarios que aparecen en la revista, que son exclusiva responsabilidad de la empresa anunciadora.

## CONCURSOS EXCLUSIVOS!



## REGALAMOS: 100 PSP

- 20 VIRTUA TENNIS para PSP
- 20 RE EVIL OUTBREAK FILE#2
- 30 RELOJES BIG TIC DE FOSSIL



048

Primera parte del reportaje  
que dedicamos a los diez  
años que PlayStation lleva  
entre nosotros.



032

Entrevistamos al director y  
protagonista de Torrente  
ante el inminente estreno  
de la tercera entrega.



026



## REPORTAJES

078

NFS Most Wanted

026

Torrente 3

El Protector

036

Call Of Duty 2:

Big Red One

040

Activate 2005



060

## PRETEST

060

Resident Evil 4

062

Soul Calibur 3

064

Pro Evolution

Soccer 5

066

W.R.C.

Rally Evolved

068

EyeToy: Play 3

070

Jak X:

Combat Racing

L.A. Rush

072

Brothers In Arms:

Earned In Blood

## GUÍA COMPLETA DE RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE#2

Objetivo: escapar de Raccoon City con vida.





## Y EL MES QUE VIENE NO TE PIERDAS LAS 11 DEMOS JUGABLES DE NUESTRO DVD-ROM

### ¡PODRÁS JUGAR CON:

- Pro Evolution Soccer 5
- NFS: Most Wanted
- Soul Calibur 3
- WRC: Rally Evolved
- Brothers In Arms: Earned In Blood
- Beatdown Fists Of Vengeance...PlaySta

...y muchos más!



## TEST

092	FIFA 06	106	SpyToy
096	Burnout Revenge	108	Spartan T.W.
098	Everybody's Golf	110	Top Spin
100	Resident Evil	112	NBA Live 06
	Outbreak File#2	114	Rainbow Six
102	Total Overdose		Lockdown
104	Pesadilla Antes De Navidad	116	The Hulk: Ultimate Dest.

## SECCIONES



### 010 NOTICIAS

El plato fuerte de nuestro noticiario de este mes es la nueva entrega de James Bond para PlayStation 2, «Desde Rusia con Amor» de EA GAMES.



### 140 SECCION DVD

Te contamos todo lo que lleva la fabulosa adaptación digital de la última obra filmica del director de Alien, «El Reino De Los Cielos» y otras novedades.

008	Buzón PlayStation	134	Viajes
010	Noticias	138	Cine
056	Japón	140	DVD
126	Trucos	144	Cómic
128	Consultorio	146	Música
130	Tecno	152	Motor
132	Moda		



## PLAYSTATION CUMPLE 10 AÑOS

Otoño de 2005 ha dado comienzo bajo la atenta mirada de una fecha tan especial como memorable para todos los que hemos vivido durante la última década, en el siempre reconfortante reino del videojuego. PlayStation cumple en España sus primeros diez años de vida. Parece que fue ayer cuando un 29 de septiembre aquella máquina gris hizo acto de presencia en los comercios de nuestro país a un precio que rondaba los 400 Euros actuales, acompañada de un futurista control pad, un prometedor catálogo y una excelente acogida en Japón. Yo tuve la suerte de jugar con la primera PlayStation y el juego estrella de su catálogo inicial, Ridge Racer, en diciembre de 1994, apenas un día después de su lanzamiento en tierras niponas, y os puedo asegurar que fue capaz de transmitirme una infinita colección de sensaciones positivas que hoy día todavía acuden a mi mente. La nueva generación de los 32 bits había nacido y su máximo exponente era PlayStation. Pocos meses después el tiempo se encargó de situar en el lugar que merecía a la sorprendente pieza de hardware elaborada por Sony que, prácticamente desde su gestación, fue arropada por todas las compañías y grupos de programación. Muchos años después, al echar la vista atrás te das cuenta de que, cíclicamente, la historia se repite y emociones parecidas vuelven a surcar nuestros sentidos con la aparición de nuevas y más potentes máquinas, pero es cierto que aquella primera y temblorosa partida con Ridge Racer jamás se me olvidará, por mucho tiempo que pase. Para todos aquellos que sintieron lo mismo y que son incapaces de relegar tan mágicos y memorables momentos, así como los que han descubierto este apasionante mundo acompañados de la mano de Sony, queremos dedicar este Décimo Aniversario de PlayStation en Europa. ¡Feliz cumpleaños PlayStation!

MARCOS GARCÍA  
Director



A black and white photograph of a man's face and upper torso. He is looking slightly to the left with a serious expression. He has dark, wavy hair and a light beard. He is wearing a dark jacket with a visible zipper. A white net, likely a soccer goal, is in the foreground, with its strings crisscrossing over his face. The background is a plain, light color.

i am



“Cuand● tenía 18 añ●s ya jugaba en el equip●  
má● fam●s● del mund●. Tener éxit● siend● tan  
j●ven se te puede subir a la cabeza.

Af●rtunadamente, a mí se me fue a las man●s.

- Iker Casillas



what i am

RBK 

[rbk.com](http://rbk.com)



# BUZÓN PlayStation 2

> Envía tu carta a C/ O'Donnell, 12 - 28009 Madrid PlayStation 2 Revista Oficial Buzón PlayStation o escríbenos al siguiente e-mail: doc.ps2@grupozeta.es

Envíanos las fotos de tus récords, de tu mascota con tu PS2, de tu viaje a Japón con motivo del Tokyo Game Show, de tu PS2 «tuneada» •

## Violencia en los videojuegos

Laura Cores Fuentes

*Pobra do Caramiñal (A Coruña).*

Ayer leí un artículo del periódico que hablaba de los videojuegos. Decían, por raro que parezca, que eran buenos, pues ayudaban a mejorar los reflejos, la percepción de cosas ocultas en el espacio e incluso a que intentemos superar nuestras metas. Mencionaba también a las personas «enganchadas» a los videojuegos. Y el hecho de que un niño de doce años pueda comprarse un videojuego para adultos (esto depende de los padres, supongo que ellos sabrán si su hijo se va a dejar influenciar por el videojuego). Yo tengo trece años, he

jugado a *San Andreas* y no me dieron ganas de matar a nadie. Por muy «enganchado» que estés a un videojuego violento, no creo que vayas a sentir impulsos criminales. Hoy en día la violencia está en todas partes y no sólo en este sector, que está demasiado criticado, todo depende de cada uno y, en caso de los más jóvenes, de cuánto estén controlados.

## Seguidor de la saga Doom

Guillermo Bullido Hernández

*Via e-mail.*

Hola chicos, soy Willy. Lo siento de veras... Siempre me ha encantado *Doom* desde que lo jugué en **PSone** y, sabiendo que está la tercera parte

por ahí, no me ha quedado otra opción que pasarme a la competencia por un corto periodo de tiempo, pero no os preocupéis porque de esta experiencia he sacado algo en claro y es que por un simple juego, por bueno que sea no se pueden sacrificar otros de la talla de *Resident Evil*, *MGS3*, *GT4*, *Final Fantasy*, *Tekken* y un sinfín más exclusivos de **PS2**.

## PlayStation 3, cada vez más cerca

Daniel Ruiz Sánchez

*Montornès del Valles (Barcelona).*

**PlayStation 3** está cada vez más cerca y mucha gente está empujando a preocuparse de si los desarrolladores se olvidarán de

**PS2** y dejarán de hacer juegos pronto. En mi opinión, aún le queda mucho de vida a nuestra querida Bestia Negra y, es más, se están ampliando las fronteras que se creían estar ya superadas. Estamos recibiendo nuevos títulos maravillosos, como por ejemplo *God Of War*, que hace que nos olvidemos de los tiempos de carga mientras recorremos inmensos escenarios sin pausa, *Metal Gear Solid 3* (del que sobran las palabras), *Tekken 5*, *Gran Turismo 4* y de los inminentes *Resident Evil 4*, *Path Of Neo* (en el que los creadores dicen haber implantado efectos como *Normal Mapping*,

## EL TEMA DEL MES

### Este mes, ¿FIFA Football de Electronic Arts o Pro Evolution Soccer de Konami?

¿Cuál me gusta más? Sencillamente, los dos.

Manuel Martínez García.

*La Alberca (Murcia).*

Hola a todos, no he podido resistir la tentación a exponer mi opinión en cuanto al tema de estos dos grandes juegos y su situación actual. Bueno, empecemos por *FIFA 06*, sin lugar a dudas la calidad gráfica de este simulador deportivo es muy alta, cada vez los gráficos y las prestaciones, tanto como la jugabilidad, se van superando cada año. En cambio, a pesar de todas estas ventajas, siempre me ha parecido más técnico *Pro Evolution Soccer*, no todo son paradas y pases prodigiosos como en *FIFA*, en *Pro Evolution Soccer* debes currártelo, como se podría decir, es cuestión de tener más práctica. En cuanto al juego que más espero su llegada y cuál me gusta más, sinceramente, espero los dos. Y en cuanto a gustos, prefiero *Pro Evolution Soccer 5*.

Digan lo que digan, FIFA superará a PES

Francisco Abril Perea.

*Via e-mail.*

Vamos a empezar a hablar claro: este año digan lo que digan *FIFA 06* superará a *Pro Evolution Soccer* por varias razones: tiene un nuevo sistema de jugabilidad, pases más realistas y tiros sin efecto de anteriores *FIFA*. Mejores gráficos superando incluso al anterior *FIFA*, cosa que *PES*

gana poco; nuevas opciones como *Manager* que le dará al modo Temporada mayor fluidez y diversión incluyendo más realismo, comentarios imposibles... Y para rematar la faena, actualización «COMPLETA» de todos los equipos. Visto lo visto, *FIFA* aportará impresionantes mejoras, mientras que *PES5* seguirá siendo lo mismo.

Nada es imposible en PES

«Japi».

*Via e-mail.*

Os entiendo perfectamente cuando decís que se os hace difícil ser justos y lírios a la hora de escribir sobre *PES*, a mí también me pasa desde que salió aquel juego de SNES llamado *ISS*. Yo creo que sentís lo mismo que yo respecto a ese juego, y es complicado explicarlo con palabras... Si la grandera de un juego se mide en su jugabilidad, *PES* es lo más grande, ya que tiene algo que pocos juegos tienen (independientemente del género al que pertenezca) que es sencillamente hacerte creer que nada es imposible en el juego, que siempre puedes hacer esa jugada soñada, ese contragolpe perfecto, ese pase para recrearte una, dos y las veces que hagan falta con él... Y eso sólo se logra dándole al juego una característica: facilidad para aprender y divertirse, dificultad para dominarlo a la perfección. Por estas razones creo que *PES* es un producto más cuidado que *FIFA*, está hecho más con el corazón que con el bolsillo. Siempre ha sido así.

Ambos títulos pueden satisfacer a cualquiera

Ramón Varela Arrabal.

*Via e-mail.*

Creo que al igual que yo muchos seguidores del deporte rey estarán hartos de la contienda que cada año desempeñan estos dos juegos, me refiero a la competencia que tienen por ser el que más jugadores atraiga. Según mi opinión no debería haber este debate ya que ambos títulos son bastante buenos y ambos pueden satisfacer a cualquier jugador, no hace falta compararlos sino valorar los datos de cada uno y que la gente decida cual de los dos comprar, no hay que dirigir todas las críticas hacia uno y ensalzar el otro ya que el jugador puede hacerse una mala idea y salir decepcionado, pudiendo haber preferido el otro título que no ha comprado. Lo único que importa es la cantidad de diversión que pueda ofrecer el título a cada usuario.

En el próximo número, el tema será:

Ya tienes una PSP en tus manos. ¿cuáles han sido tus primeras impresiones?, ¿la esperabas así?, ¿cómo piensas aprovechar todo su potencial?



Si tu juego preferido ha aparecido en nuestras páginas con una puntuación que crees que no se merece, o si simplemente quieres dar una opinión alternativa a nuestros Test, ahora tienes la oportunidad de enviarnos tus propios comentarios de los últimos juegos aparecidos en nuestra, vuestra revista. Envíanos tu foto junto al comentario y no olvides que si tu Test es suficientemente bueno, también puedes ganar uno de los juegos que regalamos.



## DEATH BY DECREES

David Extremera Aguado, Argés (Toledo). *Death By Degrees* es uno de los mejores juegos de acción de PS2 hasta la fecha, y cada día me sorprende más. Estoy de acuerdo con la nota que le habéis dado, pero hay otros medios que dicen que el control es malo, pues yo lo veo original. Mucha gente dice que los juegos no innovan, *DBD* lo ha hecho en el control y encima le critican diciendo que es difícil... En fin, a mí me parece un grandioso juego.



## PRINCE OF PERSIA 2

José Torrez Velez, vía e-mail. *POP2* es un apasionante juego de acción, aventura y puzzles que me conquistó desde el primer día. Tiene una calidad gráfica inmejorable, tanto que cuando jugué por primera vez no pude dejarlo hasta que me lo pasé. Tiene un alto grado de dificultad, lo que asegura muchas horas de juego y supone un gran reto. Y ahora que ya me lo he pasado, espero con muchas ganas la tercera parte, aunque dudo que supere al impresionante *POP2*.

¿Has encontrado un fallo en nuestras páginas? ¡Envíanoslo! • ¿Qué te gustaría cambiar o mejorar de PlayStation 2 Revista Oficial?

algo que antes se creía impensable en PS2), etc. En resumen, la próxima generación es muy seductora, pero no debemos olvidar tan pronto lo que aún es capaz de ofrecernos la gran PlayStation 2. ¡Un saludo y felicidades por vuestra revista!

### El más «vicioso» del universo

Álvaro Romero  
Vía e-mail.

Hola, soy Álvaro Romero y os escribo para que tengáis en cuenta

ta quién es el hermano más vicioso de esta parte del universo. Con deciros que se pasó *Vice City* en un día y *San Andreas* en menos de un mes... Le encanta PS2 y sus horas normales de juego son entre 10 y 12. Su rutina consiste en levantarse, desayunar, jugar con PS2, comer, seguir jugando, cenar y dormir.

### Nostalgia y Futuro

David Ortega Romero  
Vía e-mail.

El día que me enteré que iba a ser padre, después de un rato de tremenda alegría, me puse a pensar en cómo educaría a mi futuro hijo, qué valores le daría y si estaría a la altura de ello. No sé por qué, pero de repente me puse a pensar en cómo he ido creciendo yo mismo, y sólo me asaltan recuerdos de estar atrapado por los juegos; desde los quebraderos de cabeza interminables que suponía *La Abadía Del Crimen*, hasta los ingeniosos combates de *Worms Mayhem*, pasando por los días sin dormir jugando a *Resident Evil*. Por supuesto, no todo lo que le inculcaré a mi hijo serán videojuegos, hay mucho más aparte de eso, pero sí quiero transmitirle la pasión que a mí me embarga



Según Álvaro Romero, su hermano es el jugador de PS2 más vicioso de esta parte del universo. Esta foto es la prueba de ello.

cuando cojo un mando. Ya he empezado a desempolvar mi viejo Amstrad 64k, así como mi Master System, MegaDrive, PlayStation y Dreamcast (sin olvidarme por supuesto de mi querida PS2). Me hace mucha ilusión enseñarle cosas del estilo: «mira hijo, estos eran los juegos cuando yo tenía tu edad, y mira su evolución hasta hoy en día». Yo siempre he visto los juegos como un hobby más como lo pueda ser el ir al cine, o leer un libro (en contra de lo que piensen mis padres, y cuya opinión siempre respetaré). Por eso sólo puedo dar las gracias a toda persona que ha trabajado, jugado y se ha entusiasmado alguna vez en su vida con los videojuegos, y que duren por muchísimas décadas más, que yo procuraré poner también mi granito de arena.

### Un lector de veintidós meses

Ana Maria Capilla Luengo  
Vía e-mail.

¡Hola! Soy Ana, escribo para presentaros al lector posiblemente más joven de PlayStation R.O. ¡mi hijo de veintidós meses! Porque a Sergio lo que más le gusta son mis revistas de PS2, las tengo que tener prácticamente escondidas, pues en cuanto las ve, las agarra y empieza a ojear... a su manera. ¡Cuántas veces las hemos visto juntos! Ni cuentos, ni *Lunnis*, ni nada... Lo único que amansa a esta fiera es vuestra revista. Su sección favorita, la de Motor... Otras veces le sale la vena de jugador que lleva en la sangre y cuando ve algún monstruo, se acerca corriendo a la PS2, coge el mando y me dice «bicho, bicho, dale mamá, dale». Como madre, me preocupa la educación de mi hijo, y si algo tengo claro es que cuidaré que no pierda las buenas costumbres y seguiremos leyendo vuestra revista juntos.



Aunque aún no sabe leer, Sergio, con veintidós meses, ya es todo un fanático de PS2 Revista Oficial. ¡No dejes de «leernos» nunca!



## ¡REGALAMOS CINCO MORTAL KOMBAT SHAOLIN MONKS!

Enviad vuestro mejor Test, vuestro récord más bestial, la foto más curiosa del universo PlayStation 2 o PSP... Las mejores cartas o e-mails se llevarán un fabuloso *Mortal Kombat Shaolin Monks*.

Si ves este símbolo junto a tu nombre, ¡enhorabuena, habrás ganado el juego del mes!



Este mes, los lectores cuyas cartas han sido agradecidas con el símbolo que tenéis a la izquierda se llevarán uno de los cinco *God Of War* que regalamos.





# NOTICIAS

Toda la actualidad de PlayStation 2

## JAMES BOND DESDE RUSIA CON AMOR

*Ya hemos probado el  
juego de Bond definitivo*

**H**oras antes del cierre de esta edición ha llegado a nuestras manos la primera beta de *Desde Rusia Con Amor* y sólo podemos decir que los fans de Bond hemos esperado décadas para disfrutar con un juego así. **Electronic Arts** ha decidido mirar atrás para recuperar la verdadera esencia del universo del agente 007 al recrear una de sus películas clásicas y reclutando los servicios del mejor Bond de la historia: Sean Connery. El actor escocés ha prestado su rostro y su voz a esta impresionante aventura que nos traslada a 1963, en plena Guerra Fría. **EA Redwood Shores** ha reproducido con gran fidelidad los escenarios del filme, así como parte del reparto original (incluyendo un joven Robert Shaw en el papel de Grant, el rival de Bond) al tiempo que ha añadido nuevos personajes, uno de ellos interpretado por la cantante Natasha Bedingfield. No os perdáis el próximo mes la *preview* que estamos preparando.

■ El BigBen es  
testigo del  
espectacular  
prólogo del juego







Cuando estés en la  
**montaña rusa**  
de la vida, asegúrate  
de ir sentado delante.

Tienes un AYGO desde 9.000 €.  
Con 3 años de garantía o 100.000 km.  
3 años de mantenimiento para 15.000 km./año.

Información y prueba Toyota: 902 342 902

Do something memorable.





# DAVE PERRY PRESENTÓ THE MATRIX: PATH OF NEO

*Ponte en la piel de Neo en la nueva adaptación de la trilogía de los Wachowski*

■ En *The Matrix: Path Of Neo* reviviremos, a nuestra manera, las mejores escenas de la trilogía de los hermanos Wachowski

## AL HABLA CON DAVE PERRY

El presidente de Shiny nos contó que se había inspirado en *God Of War* para el sistema de combate de *Path Of Neo* y que cuando se firmó el contrato con los Wachowski, el guión del juego ya estaba escrito.



**T**ras reventar el mercado con *Enter The Matrix*, Dave Perry y la gente de Shiny quieren hacerte sentir como Neo, o mejor dicho, como El Elegido. En *Path Of Neo* al fin nos pondremos en la piel de Thomas Anderson en lo que podríamos llamar una recopilación de las mejores escenas de la trilogía cinematográfica, que podremos completar sin necesidad de seguir los pasos de Neo, seleccionadas y montadas por los mismísimos hermanos Wachowski. Gran parte del equipo responsable de las películas ha contribuido a la creación de *Path Of Neo*, y Larry y

Andy Wachowski incluso se han permitido el lujo de crear un nuevo final para la trilogía, diseñar nuevos escenarios e incluso de protagonizar una escena en el juego. De la parte técnica se ha ocupado Havok (que está confeccionando la física del juego en exclusiva) y por supuesto Shiny, que ha aumentado en más del doble el número de programadores que crearon *Enter The Matrix* y ha diseñado un nuevo sistema de control más intuitivo y en el que nuestra habilidad, el entorno y la evolución personalizada de las habilidades de El Elegido marcarán las diferencias.



**EXCLUSIVA MUNDIAL:**

# AHORA EL DEPORTE REY ES GRANDIOSO

**FIFA 06 REGRESA A LO GRANDE CON UN SINFÍN DE NOVEDADES**

FIFA 06 ha hecho temblar los comentarios del fútbol dejando atrás las situaciones de juego predefinidas para permitir ahora que cualquier acción ocurra sobre el terreno de juego. El control del jugador es totalmente manual, sin ayudas. Lo cual supone un nuevo reto, aun así la recompensa es grande: una respuesta absoluta sobre todos los movimientos de tus jugadores. Eres tú quien decide la trayectoria de cada pase y no la cpu.

## MAYOR INTELIGENCIA

La inteligencia artificial desarrollada para este juego incluye el factor "compensación", marcando así la diferencia entre equipos plagados de individualidades y conjuntos sacrificados en pos del juego en equipo. Los jugadores se posicionarán para crear oportunidades, generando desmarques para tus pases en profundidad o bien acercándose para ayudarte en tu ataque.

## JUEGO EN EL CENTRO DEL CAMPO

El juego en el centro del campo ha sido mejorado a conciencia. Los auténticos maestros en esta posición contarán con un arsenal de recursos con los que dirigir los ataques. Los pases en profundidad, centros cruzados y pases en corto, combinados con un control de las tácticas en tiempo real indican que la verdadera lucha se dará en el centro del campo.

## CADA PARTIDO ES ÚNICO

Cada acción es aleatoria, así que no habrás dos goles iguales. El balón queda libre de rebotes con suerte y de barras de potencia, y la energía y emoción del partido estarán determinados siempre por factores reales. Tu equipo se emocionará igual que tú cuando marque un gol en el último minuto y su estado anímico irá marcando por el curso del partido, especialmente si aún queda tiempo para marcar el gol de la victoria. Es momento de disfrutar de la belleza del deporte rey, FIFA 06 se limita ahora a ofrecer fútbol puro en esencia y realismo.



**PVP**  
**44,95€**  
**SÓLO PARA**  
**PlayStation 2**

**TU JUEGAS,  
ELLOS OBEDECEN**

[www.fifa06.ea.com](http://www.fifa06.ea.com)

NINTENDO DS

**3+**

FIFA



LIVE

PC

PSP

NINTENDO  
GAMECUBE

GAME BOY ADVANCE

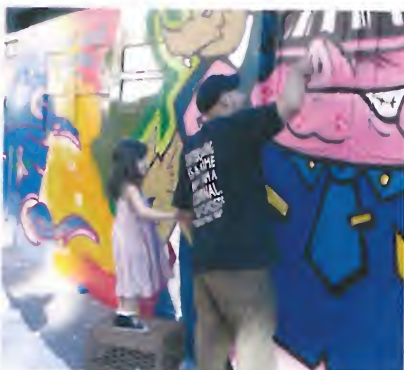
[www.pegi.info](http://www.pegi.info)

© 2005 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Official FIFA licensed product. The FIFA Logo © 1977 FIFA TM. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. Player names and likenesses used under license from The International Federation of Professional Footballers ("FIFPro"), national teams, clubs, and/or leagues. © 2005 MLS. MLS, the MLS logo, Major League Soccer and MLS team identifications are proprietary rights of Major League Soccer, LLC. All rights reserved. All sponsored products, company names, brand names, trademarks and logos are the property of their respective owners. NINTENDO GAMECUBE, THE NINTENDO GAMECUBE LOGO, GAME BOY ADVANCE AND NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PSP" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox Live, the Live logo and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand.



# GETTING-UP BLOCK PARTY

Viajamos a Nueva York para hablar con Marc Ecko y asistir a su fiesta «graffitera»



## MARC ECKO EXECUTIVE CREATIVE DIRECTOR

¿Cuál es su relación con el mundo de los videojuegos?

Por encima de todo me considero un consumidor. A los diez años comencé a jugar con títulos como *Donkey Kong* o *Dodge Ball*, y con la llegada de PlayStation me aficioné a los juegos de acción en tercera persona con *Metal Gear Solid*. Al ser un aficionado, siempre había querido formar parte de este mundo: era un diseñador de moda que soñaba con ser diseñador de videojuegos.

¿Qué implicación está teniendo en el desarrollo de *Getting Up*?

Me he ocupado del guión y de la creación del protagonista, y todo su mundo. Además, soy Productor Ejecutivo y cada semana o dos semanas he volado desde Nueva York a New Port (California) para supervisar el trabajo de *The Collective*. También soy responsable de la música... Estoy totalmente involucrado en este proyecto.

¿Cuál es el siguiente paso en el universo Ecko?

Pues lo primero, sacar a la venta el juego y tomarme unas vacaciones (risas). Después de eso, mi siguiente proyecto es otro videojuego.

¿Siguiendo con la franquicia?

Sí, si todo sale bien, *Getting Up* será una trilogía. Ya tengo escrito el guión de las tres partes...

El pasado 24 de agosto, y pese a los intentos legales del alcalde Bloomberg, la calle 22th de Nueva York se convirtió en el escenario del *Graffiti Block Party*, un evento organizado por el diseñador Marc Ecko con el doble propósito de promocionar su videojuego y homenajear a los graffiteros que llevan «decorando» el mobiliario urbano desde los años 80. Desde las doce del mediodía y, durante toda la jornada, graffiteros de renombre como Cope2, T-Kid, Iz The Wiz, Dero, Pink, Ghost o la Tats Crew

**«NI EL ALCALDE DE NUEVA YORK PUDO IMPEDIR QUE SE CELEBRARA ESTE EVENTO»**

vistieron de colores los grandes paneles que simulaban vagones de metro, diferentes DJ y MC se encargaron de la música en directo, y grupos de chavales inundaron la calle vestidos con camisetas de «ecko unltd. y dispuestos a volver a casa con las firmas de sus artistas preferidos en sus cuadernos. Como no podía ser de otra forma, el propio Marc Ecko estuvo allí para atender a todos sus admiradores y a los medios de comunicación que llegaron de todas las partes del mundo para cubrir esta singular fiesta.

## GETTING-UP, EL JUEGO

Ya queda menos para ver la obra maestra de Ecko. El próximo 25 de noviembre saldrá a la venta y contará con voces en castellano de emblemáticos personajes españoles relacionados con el mundo del Hip-Hop, como el DJ J Mayúscula.





# 202/b

Los mejores juegos de tu  
PSP PlayStation Portable  
en el autobús o donde tú quieras.

 **RIDGE RACER**

**27/a** **15/c**  **Medievil Resurrection**

**H**  **F1 Grand Prix**

**32/a**  **World Tour Soccer**

**H** **P**  
**122**  **Wipeout Pure**

 **Fired Up**

**A**  **Ape Academy**

**C** **B-1**  **Everybody's Golf**

 **World Rally Championship**

**232**  **PURSUIT FORCE**



Fotos



Música



Video



Juegos

De casa al bus, del bus al curro, del curro al metro,  
del metro a clase, de clase a casa... A partir de ahora  
tus mejores juegos van a seguirte a donde vayas.  
Y toda tu música. Y tus películas favoritas.  
Y todas tus fotos. PSP PlayStation Portable.  
Por fin tus emociones salen a la calle.



www.yourpsp.com



Como en el Campeonato Mundial de F1, Fernando Alonso está arrasando en las listas de ventas y alquiler de juegos de nuestra piel de toro con *Formula 1 2005*. Sin duda, sus éxitos a bordo del monoplaza de Renault van a mantener al juego de Sony C.E. por mucho tiempo en los primeros lugares. Tan sólo *Tekken 5*, la bestia del Torneo del Puño de Hierro, se atreve a hacerle algo de sombra junto a *Pro Evolution Soccer 5*.

## LOS MEJORES

Octubre 2005

PlayStation 2

Revista Oficial - España

PlayStation 2



- 01- TEKKEN 5  
(SONY C.E.-NAMCO)
- 02- GOD OF WAR  
(SONY C.E.)
- 03- FIFA 06  
(EA SPORTS)
- 04- FORMULA 1 2005  
(SONY C.E.)
- 05- BURNOUT REVENGE  
(EA GAMES)

- 06- GRAN TURISMO 4  
(SONY C.E.)
- 07- EVERYBODY'S GOLF  
(SONY C.E.)
- 08- MEDAL OF HONOR: EUROPEAN A.  
(EA GAMES)
- 09- MOTO GP 4  
(SONY C.E.)
- 10- SPARTAN TOTAL WARRIOR  
(ATARI)

## LOS MÁS ALQUILADOS

Agosto 2005

BLOCKBUSTER

PlayStation 2



- 01- FORMULA 1 2005  
(SONY C.E.)
- 02- TEKKEN 5  
(SONY C.E.)
- 03- MEDAL OF HONOR E.A.  
(EA GAMES)
- 04- MOTO GP 4  
(SONY C.E.)
- 05- GOD OF WAR  
(SONY C.E.)

- 06- JUICED  
(THQ)
- 07- LOS 4 FANTÁSTICOS  
(ACTIVISION)
- 08- STAR WARS III: L.V.D.L.S.  
(ACTIVISION)
- 09- CABALLEROS DEL ZODÍACO: E.S.  
(ATARI)
- 10- MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDITION  
(TAKE TWO-ROCKSTAR)

## LOS MÁS VENDIDOS

del 1 al 31 de agosto

MAIL

PlayStation 2



- 01- FORMULA 1 2005  
(SONY C.E.)
- 02- PRO EVOLUTION SOCCER 4  
(KONAMI)
- 03- TEKKEN 5  
(SONY C.E.)
- 04- GOD OF WAR  
(SONY C.E.)
- 05- MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDITION  
(TAKE TWO-ROCKSTAR)

- 06- MOTO GP 4  
(SONY C.E.)
- 07- FORMULA 1 04 (PLATINUM)  
(SONY C.E.)
- 08- GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS  
(ROCKSTAR-TAKE 2)
- 09- JUICED  
(THQ)
- 10- MEDAL OF HONOR: E.A.  
(EA GAMES)

## RESULTADOS CONCURSOS

### CONCURSO F1

- M<sup>o</sup> Felisa Cordobilla Betanzos (VIZCAYA)
- José Manuel Villa Paz (PONTEVEDRA)
- Luis Miguel Herreros Sanz (VALLADOLID)
- Margarita Jolbe Pérez (BARCELONA)
- Asunción Diéguez Pego (PONTEVEDRA)
- Mercedes García Caballero (MÁLAGA)
- David Gallego Medina (CÁDIZ)
- Daniel Chumillas Moreno (BARCELONA)
- J. D. Caballero Fernández (CÁDIZ)
- Pau Segarra Segarra (BARCELONA)
- Rafael Sierra Flores (VALENCIA)
- Fernando Marijuán Martínez (LA RIOJA)
- Fco. Javier Moreno Fernández (CÁDIZ)
- A. Barciela Fernández (PONTEVEDRA)
- Salvador Fructuoso Grande (VALENCIA)
- M. A. Contreras Rodríguez (CÁDIZ)
- A. Vitoria Zárraga (SAN SEBASTIÁN)
- Fco. J. Bernal Fernández (BARCELONA)
- Ángel Romero González (VALENCIA)
- Raúl Sánchez Cid (MÁLAGA)
- Jorge División García (BARCELONA)
- Rubén Rosa Martínez (MURCIA)
- Tereza López Durante (MADRID)
- Fco. Javier Quintana Simón (BADAJOZ)
- Goretí Hernández Hernández (TENERIFE)
- Sergio Casado García (MADRID)
- Carlos Minieri Alonso (BARCELONA)
- Jordi Morán Marín (BARCELONA)
- Rafael Hidalgo Barbudo (CÓRDOBA)
- Antonio Verdú González (MADRID)
- José Luis Cascajo Casado (VALLADOLID)
- Valentín Muñoz Durán (Palma de Mallorca)
- M. López-Villalón Martín-Juquera (MADRID)
- Agustín Rodríguez Martín (SEVILLA)
- Andrés Acosta Rodríguez (VALLADOLID)
- Raúl Martínez Gutiérrez (A CORUÑA)
- Jordi García Egea (BARCELONA)
- Ricardo Javier Rodríguez Sanz (MADRID)
- Josefina María Beato (TARRAGONA)
- Juan Sardiña Ques (Palma de Mallorca)
- Carlos Villaseca Aranda (MADRID)
- David Arrauz Díaz (BARCELONA)
- José Luis Martín Gómez (TOLEDO)
- Dolores Fernández Álvarez (MADRID)
- Juan Luis Gutiérrez Ruiz (PALENCIA)
- Rafael Martínez Jiménez (GRANADA)
- Dulcesombra Arjona Santiago (CÓRDOBA)
- Sofía Torres González (SALAMANCA)
- Vicenta López Pascual (ALICANTE)
- Fco. de Borja Domínguez Serrano (SEVILLA)



## ¡THE WARRIORS CONTARÁ CON UN MODO COOPERATIVO!

Lo que todos esperaban ya es realidad, *The Warriors* dispondrá de modo multijugador denominado cooperativo en algunas misiones seleccionadas. En una visita relámpago a las oficinas de Londres, pudimos disfrutar de la primera misión con esta característica que abre interesantes perspectivas al juego. La acción transcurre en Riverside, año 1979 y el argumento es sencillo, de hecho es una de las escenas clásicas de la película. Swan, Ajax, Snow y Cowboy se encuentran con un grupo de *Furies* que los superan en número de forma evidente. Aunque al prin-

cipio hay que huir, no tarda mucho en comenzar la pelea. En ella puedes contar con la ayuda de un amigo, con el otro mando de PS2. En principio sólo se pueden manejar dos de los *Warriors* en la pelea a pantalla completa. Cuando los jugadores se separan, la pantalla se divide automáticamente en dos secciones, una para cada personaje. Al preguntar acerca de si este modo cooperativo era únicamente para dos jugadores o si se extendería a un número mayor de usuarios, los portavoces de *Rockstar* no confirmaron ni desmintieron nada al respecto.

## PES LIGA

La final de PES Liga ya tiene sede y fecha. Será el próximo 24 de septiembre en el Hotel Marina H10 de Barcelona, allí los 24 mejores jugadores de *Pro Evolution 4* de toda España medirán sus fuerzas para ver quién asiste al Campeonato Europeo.

### BANKING NACIONAL

NOMBRE	PUNTOS
1.- QuakeRo	233
2.- albarda	194
3.- danibone	192
4.- MICKY	176
5.- Chiba	163
6.- kurt	157
7.- ismapro	149
8.- Konej	149
9.- Bombián	141
10.- Bokeron	141

Más información en [www.pesliga.com](http://www.pesliga.com)

## RESULTADOS CONCURSOS

### CONCURSO AREA 51

- Joaquín Domènch Ibáñez (BARCELONA)
- Miguel Ángel Hernández Muñoz (MADRID)
- Carmen Inés Barba Castillo (MADRID)
- José María Muñoz Zúñiga (TOLEDO)
- Antonio Casas Sánchez (MADRID)
- David Muñoz Correas (CIUDAD REAL)
- José Genaro Segales (BARCELONA)
- Consuelo Martín Lestellier (MADRID)
- Yago Sala Carbonell (BARCELONA)
- Daniel Abellá Buhedo (MADRID)
- María Campa Núñez (GERONA)
- Lourdes Benítez Cros (TARRAGONA)
- Daniel Andrea Lozano (BARCELONA)
- J. Fernández-Vicario Conde (VALLADOLID)
- Juan Antonio Gamar García (BARCELONA)
- Lorenzo Guzmán Peña (BARCELONA)
- Carmen Matamoros García (GERONA)
- Benjamín Ochoa Ripoll (ALICANTE)
- Miguel Ángel Asensi Ferrás (CASTELLÓN)
- Jaime Pujol Plans (BARCELONA)
- Ignacio Martiñay Sanz (GUADALAJARA)
- M<sup>o</sup> Jesús Vagueras Sanz (SEGOVIA)
- Emilio Rivas Peraita (ALMERIA)
- Rafael Checa Fos (VALENCIA)
- Fernando Sánchez Salazar (ZARAGOZA)
- José Amorebieta Herrero (VIZCAYA)
- G. Alfonso Linares Vicente (BARCELONA)
- Francisco Amores Cortés (MÁLAGA)
- Pedro Giralt Ripoll (BARCELONA)
- María Palficer Pascual (TERUEL)

### CONCURSO COLDWINTER

- 1<sup>o</sup> Premio
- Jordi Rodríguez Noya (HUESCA)
  - Enrique Tarancón Gómez (MADRID)
  - Jesús Jiménez de Blas (AVILA)
  - Rafael Sánchez Gómez (LEÓN)
  - Carlos Fernández (MADRID)
- 2<sup>o</sup> Premio
- M<sup>o</sup> Victoria Mora Morales (BARCELONA)
  - David García Pérez (TOLEDO)
  - Tony Cogolludo Abis (BARCELONA)
  - David Fernández Fernández (MADRID)
  - Olga Gombaro Miguel (ZARAGOZA)
  - José Luis Molina Orea (CIUDAD REAL)
  - Miguel Díaz Cortés (VALENCIA)
  - M<sup>o</sup> Victoria de la Osa Martínez (MADRID)
  - Israel Menéndez Moreno (BARCELONA)
  - José Luis Martín Godoy (LANZAROTE)
  - Julio Antonio Torres Maestre (ALICANTE)
  - David González García (SEVILLA)
  - Piedad Roque Cabello (BARCELONA)



Since 1962


[www.loisjeans.com](http://www.loisjeans.com)

The Bull Pride



**Lois**





Ya hemos podido jugar largo y tendido a la nueva y esperada versión del arcade de conducción más exitoso de los últimos años. Os explicamos por qué volverá a ser el ganador

# NEED FOR SPEED MOST WANTED

POR DANI3PO





## JOSIE'S (MARAN) STORIES

Esta californiana de 28 años ha sido la elegida por EA para protagonizar y ser la imagen de su nueva producción. Hasta la fecha se habla hecho popular por ser la imagen de las campañas de *Maybelline* o *Guess*, y también por los pequeños papeles en producciones como *Van Helsing* o *Las Novias De Mi Novia*. Sin duda, una chica perfecta para este juego.



■ En las «Drag Races» sólo podremos emplear el cambio de marchas manual. Unos indicadores nos ayudarán a subir de marcha en el momento adecuado

**T**ras experimentarlo brevemente durante el pasado *Hot Summer Night*, donde **Electronic Arts** presentó todas sus novedades de cara a la campaña navideña, por fin hemos tenido la oportunidad de sentarnos frente a frente con el que está llamado a convertirse en el rey de la conducción durante los próximos meses (por tercer año consecutivo). Y lo mejor es que dentro de menos de un mes vosotros mismos seréis capaces de sentir estas mismas sensaciones. La versión a la que hemos tenido acceso será incluida en el DVD-Demo del próximo número de la revista, y os aseguro que es una de las versiones de demostración a la que más tiempo jugaréis, tanto por su duración como por su calidad. Aunque la versión final (que aparecerá a comienzos del mes de noviembre) nos dejará pilotar una elevada cantidad de vehículos, de momento

hemos probado dos de ellos: *Mazda RX-8* y *BMW M3*. Ambos pueden ser seleccionados con dos acabados estéticos diferentes, uno «clásico» y el otro tremendamente agresivo, lo que nos hace augurar grandes posibilidades al elemento *Tuning*. Eso sí, en esta entrega la manera de personalizar el vehículo será mucho más rápida e intuitiva; nada de elegir elemento tras elemento en interminables menús. Una vez metidos en faena, tendremos a nuestra disposición tres tipos de pruebas. La primera de ellas es una carrera a solitario en la que nuestro objetivo será pasar por los diferentes *checkpoints* antes de que se acabe el tiempo. Una vez completado el recorrido pasaremos por un control policial (que lógicamente «reventaremos» debido a nuestra excesiva velocidad) y la persecución dará comienzo. Hasta siete coches de policía se darán cita, y si







■ Pasar por debajo de un tráiler en movimiento será uno de los momentos más espectaculares



## ESTO ES HOLLYWOOD

Para la creación de las secuencias del juego, EA ha desarrollado un nuevo sistema que consiste en filmar a los actores reales frente a una superficie verde para luego trasladarles a las citadas secuencias de una forma digital. Además, se ha contado con auténticos expertos de los efectos especiales y fotografía de Hollywood.

## «CIERTA BRUSQUEDAD EN LOS MOVIMIENTOS ES EL ÚNICO ASPECTO CRITICABLE DEL APARTADO GRÁFICO»

consiguen detenernos, durante unos segundos seremos historia. El segundo desafío es una carrera contra otros tres participantes por un circuito urbano que nos ofrece bastante libertad a la hora de elegir el atajo más adecuado, aunque en conjunto el desarrollo es mucho más lineal que en la saga *Midnight Club*, y las vallas aparecerán para indicarnos el camino. Por último, participaremos en una «Drag Race», donde la velocidad y la precisión a la hora de cambiar de marcha serán fundamentales. Aunque también tendremos que tener cuidado con el tráfico, sobre todo si se trata de un gigantesco tráiler que

se coloca transversalmente a la carretera (intentad pasar por debajo). Los escenarios son similares en los tres modos y presentan entornos urbanos, industriales y campestres, que se suceden sin solución de continuidad. Largas carreteras donde conseguir altísimas velocidades, tráfico constante y muchos elementos destructibles aparecen en un apartado donde sólo cabe mejorar la fluidez de los movimientos en ciertos momentos. Si se logra subsanar este problema, nos encontraremos ante el mejor juego de la saga, que conseguirá reinventarse una vez más (y van unas cuantas) este año.

## MOMENTOS NES



### TOLLBOTH

Cuando lleguemos a este control policial, seremos detectados por los radares, fotografiados y perseguidos implacablemente.



### ZOOM

Desde el menú en el que seleccionamos el vehículo podremos observar cada uno de ellos con todo detalle y en la posición que deseemos.



### TURBO

No podía faltar. Al pulsar L1 seremos impulsados a una gran velocidad con el consiguiente y espectacular efecto gráfico.



### SALTOS

Tanto la policía como los obstáculos del terreno harán que más de una vez las ruedas de nuestro vehículo se despeguen del suelo.



# GRAN PROMOCIÓN CON **Kinder** SORPRESA.

**MATCHBOX**

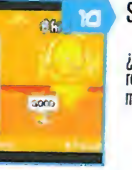
¡CON SONIDOS  
TENEBROSOS!

**GANA  
1000 MANSIONES EMBRUJADAS  
SEGURO PARA LAS PRIMERAS CARTAS  
+ OTRAS 1000 EN EL GRAN SORTEO FINAL**

Fantasmas, gritos espantosos, esqueletos, pasajes secretos: entra en la casa de Tontostein, Vampirote, Mommi y del resto de personajes **MONSTER HOTEL** que encontrarás en Kinder Sorpresa. **Envía 7 envoltorios de Kinder Sorpresa con tus datos personales** (nombre, apellidos, dirección, teléfono y edad) al Aptdo. de Correos 1.101, 28300 Aranjuez (Madrid) y **si entras en las primeras 1000 cartas, recibirás SEGURO tu Mansión Embrujada de Matchbox**. Si no resultas premiado, entrarás en el gran **SORTEO FINAL** de otras 1000 Mansiones Embrujadas.


Teléfono de información: 902 02 12 49 (coste máximo de la llamada: desde teléfono fijo 0,023 €/minuto + 0,078 € de establecimiento de llamada. Desde teléfono móvil 0,37 €/minuto + 0,12 € de establecimiento de llamada). Promoción válida desde el 20/09/05 hasta el 30/11/05 y sólo para el territorio español. El sorteo se realizará el 12/12/05, participarán las cartas recibidas hasta el 30/11/05. Sorteo y bases ante notario. Tus datos personales formarán parte de un fichero informatizado propiedad de Ferrero Ibérica, S.A. Si lo deseas tienes derecho a conocerlos, cancelarlos o rectificarlos escribiendo a Ferrero Ibérica, S.A., P.I. Mas Blau, 08820 El Prat de Llobregat (España).





## SLIPPING STONE

¿Cuántas veces puede  
rotar una piedra sobre el  
eje?



Una vez seleccionado el videojuego y, tras aceptar el precio del juego se iniciará la descarga que durará entre uno y dos minutos. Una vez completada, podrás jugar desde tu movistar todo lo que quieras y desde donde quieras sin ningún coste adicional.

Para cualquier duda o consulta sobre la configuración de tu móvil, llama al Centro de Relación con el Cliente movistar al 609 (llamada gratuita).



■ Las fases se han estructurado de manera similar a las de Grand Theft Auto

**EXCLUSIVO**

Revive la película en esta adaptación para tu móvil

Junto con la película de Santiago Segura no podía faltar el videojuego para móviles, que trata de seguir la fórmula de GTA: puedes ir a pie o coger cualquier coche, disparar, atropellar a los malos... Dispones de un correcto arsenal de munición limitada (la pistola es el único arma que posee balas infinitas) y hay un montón de peligrosos criminales a los que abatir. Los



■ Esta vez  
Torrente se  
convierte en  
el protector  
de una eurodi-  
putada



## TORRENTE

## LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Acción en coche y a pie.  
[-] Se limita a cumplir el expediente

**60 GRÁFICOS:** Presenta un diseño simplista y poco variado, muy alejado de las posibilidades reales de la mayoría de las plataformas.

**AUDIO:** No está la voz de Torrente, además, el resto del sonido apenas destaca.

**JUGABILIDAD:** La sencillez del sistema de control varía con la dificultad, aunque no presenta grandes complicaciones.

Accede desde tu movistar a emoción  
Videojuegos para descargarte este juego

**TERMINALES COMPATIBLES**

NOKIA 5110, 3650, 3660, 6101, 6230, 6230i,  
6600, 7490, 6670, 6680, 7550, 6100, 7210, 7250,  
6610, 6610i, 3100, 6620, 5140, 6622, 6620, 6021,  
N-GAGE, N-GAGE 02, SIEMENS CS, CT165, CW65,  
S65, S65s, M55, S55, SL55, MC60, MOTOROLA  
C650, V330, V660, V835, V3, SAMSUNG SGH  
D500, SGH E630, E820, SGH-E700, X600, LG  
U950, UR210, ALCATEL OT556, SONYERIC  
K300I, K700I, K750I, SONYERICSSON S700I,  
Z1010, SAMSUNG Z330, Z550C



NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar • NOTICIAS movistar • NO

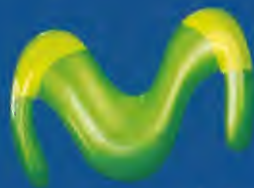
¿Alguna vez has lanzado piedras planas sobre la superficie del mar? Pues eso mismo tienes que hacer en *Skipping Stone*. Una barra de potencia indica la fuerza con que efectúas el lanzamiento, el primer paso del proceso. Cuanto más arriba consigas detenerla, con mayor fuerza lanzarás la piedra. A partir de ese momento tendrás que lograr el máximo número de botes posible. El punto sobre el que botará la piedra se indica con un círculo y tienes que pulsar la tecla correspondiente en el momento justo. Repite el proceso mientras quede potencia en el indicador para conseguir el mayor número de botes. Un concepto tan sencillo como divertido.



Desde el 1 de junio está disponible la Comunidad de Juegos **movistar**, un punto de encuentro, competición y descarga donde se reúnen todos los aficionados a los juegos para móviles. Formar parte de ella es totalmente gratuito y te permite estar al día de las novedades más jugosas, recibir información de concursos, promociones y competiciones en forma de alertas en tu móvil. Al suscribirte recibirás por correo electrónico la Newsletter de Videojuegos **movistar** para que puedas estar informado. Para disfrutar de todo esto sólo tienes que visitar la web [www.movistar.es/emocion/juegos](http://www.movistar.es/emocion/juegos) y darle de alta.







**movistar**  
Los mejores videojuegos  
para tu móvil

Visita la web de



Entra en cualquier momento en  
[www.movistar.es/emocion/juegos](http://www.movistar.es/emocion/juegos)  
y consulta móviles compatibles,  
muchos más juegos y toda la  
información que necesitas



## MotoGP 3

Un juego imprescindible si te gusta el motociclismo

No es ningún secreto que el mayor exponente de los videojuegos de motociclismo en todas las plataformas es la saga *MotoGP*, que en su tercera entrega adquiere aún mayor solidez y refuerza cada uno de sus elementos para proporcionar una experiencia extraordinaria. Además de gran cantidad de licencias y los circuitos de Motegi, Sachsenring, Jerez, Le Mans, Mugello, Donington, Assen, Río y Sepang, *MotoGP 3* posee abundantes modos de juego que le aseguran una larga vida. Asimismo, se pueden establecer parámetros como climatología y dificultad, y elegir piloto y circuito.

La modalidad *MotoGP* ofrece la posibilidad de participar en una carrera rápida, una contrarreloj. La opción Profesional permite crear un piloto e ir escalando puestos en el campeonato del mundo. *MotoGP Xtreme*, con dinero de por medio, se inspira de alguna manera en la esencia de *Need For Speed Underground* y su sistema de juego. Técnicamente *MotoGP 3* hace todo lo que permite la tecnología actual, acompañando los excelentes gráficos con una banda sonora cañera. Destacar que el sistema de control trata de acercarse más a la simulación que al *arcade* puro, de modo que cada carrera supone un auténtico desafío.



### DE AMATEUR A PROFESIONAL

En *MotoGP* comenzarás de cero, creando tu propio piloto y compitiendo en las pruebas hasta hacerte con el Campeonato del Mundo. La tarea es difícil pero divertida.

#### MOTO GP3

##### LO MEJOR Y LO PEOR

- +
- 

**GRÁFICOS:** Explora al máximo las posibilidades visuales de la tecnología actual.  
**AUDIO:** Una banda sonora acorde con la adrenalina de la competición sobre dos ruedas.  
**JUGABILIDAD:** El sistema de control es el de un simulador deportivo, lo que convierte *MotoGP 3* en un juego difícil de dominar.

Accede desde tu movistar a emoción  
Videojuegos para descargar este juego

#### TERMINALES COMPATIBLES

NOKIA 3650, 3660, 6100, 7240, 7250, 6610, 6630, 3100, 6620, 5140, 6622, 6620, 6621, 6620, 6600, 7610, 6670, 6660, N-GAGE, N-GAGE QD, SIEMENS CX105, CX65, S65, S66S, SAMSUNG SCH D600, Z100, MOTOROLA E1000, V300, V600, V535, V3, V975, SONYERIC K300L, SONYERICSSON K700L, K750L, S700L, Z1010, TSM4-100, TSM4-100V, TSM4-6, LG U650, U620



Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargar cualquiera de estos juegos

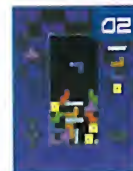


VIDEOJUEGOS MÁS DESCARGADOS



#### AQUÍ NO HAY QUIEN VIVA

La comunidad más enloquecida del mundo.



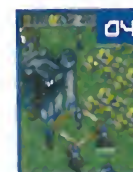
#### TETRIS

El clásico de siempre sigue siendo de los más descargados.



#### PANG

Un gran arcade de la mejor época de las recreativas.



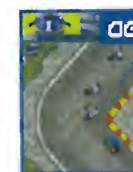
#### AGE OF EMPIRES 2

El mejor juego de estrategia en tiempo real.



#### ALONSO 2005

El asturiano sigue cosechando éxitos dentro y fuera del circuito.



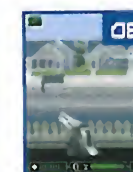
#### PEDROSA GP

Conquista el campeonato del mundo sobre dos ruedas.



#### LOS 4 FANTÁSTICOS

El primer súper grupo de héroes que debuta en móviles.



#### SR. Y SRA. SMITH

Una pareja de armas tomar.



#### 50X15

Pon a prueba tus conocimientos en el concurso más popular de TV.



#### MONOPOLY

Conviértete en un tiburón de las finanzas.

### Sudoku

En un tablero cuadrado dividido en nueve regiones idénticas, que a su vez están divididas en nueve casillas, aparece una disposición de números en algunas casillas, mientras que las demás están en blanco. El objetivo es sencillo, rellenar los huecos con los números que faltan. Para hacerlo, en cada línea, columna y región de nueve casillas han de contener los números del 1 al 9 sin repetir ninguno. No existe fórmula o esquema matemático alguno para completar cada *puzzle*. Sin duda, un juego muy inteligente con gran capacidad para entretener y concentrar.



### Destrucción de interiores

*Metal Smash Pinball* es algo más que un *pinball*, tendrás que destruir un robot. Cada uno de los tableros representa una zona diferente del interior de un robot cuyas piezas debes destruir golpeándolas con la bola. Superadas las fases llegarás a un apoteósico final *arcade* en el que te enfrentarás con la cabeza pensante de la máquina. Además de ser divertido, *Metal Smash Pinball* presenta unos gráficos alucinantes, así como un sistema de control sencillo.





## ¡DEJA LA ARENA Y ENTRA EN LA AVENTURA!

RADIEN HA CONVOCADO A SUS DOS MONJES SHAOLIN MÁS PODEROSOS PARA SACAR LA LUCHA DE LA ARENA E INTRODUCIRLA EN UN MUNDO ABIERTO. EN ESTE ÉPICO VIAJE DE MISTERIO Y PELIGRO, DESCUBRIRÁN ENIGMÁTICOS SECRETOS, EXPLORARÁN REINOS PELIGROSOS Y LUCHARÁN MORTALMENTE CONTRA SUS ADVERSARIOS POR EL CONTROL DEL UNIVERSO MORTAL KOMBAT.



UTILIZA EL MODO KO-OP PARA LUCHAR CON LIU KANG O KUNG LAO INDIVIDUALMENTE O COMO EQUIPO.



LUCHA INTENSAMENTE EN LA BOSS BATTLES CON GORO, BAKAR, SCORPION, REPTILE Y OTROS LEGENDARIOS RIVALES.



ATACA EN CUALQUIER DIRECCIÓN Y EN CUALQUIER MOMENTO CON EL NUEVO SISTEMA DE KOMBATE MULTIDIRECCIONAL.



PlayStation 2



Mortal Kombat® Shaolin Monks™ © 2005 Midway Amusement Games, LLC. Mortal Kombat® © 1993 Midway Amusement Games, LLC. Todos los derechos reservados. MORTAL KOMBAT, el logo del dragón, Midway y el logo de Midway son marcas registradas de Midway Amusement Games, LLC. MORTAL KOMBAT: Shaolin Monks, el logo de la M en un círculo y todos los nombres de los personajes son marcas registradas Midway Amusement Games, LLC. Utilización bajo licencia. Distribuido bajo licencia de Midway Home Entertainment Inc. "PlayStation" y el logo de la familia "PS" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox y los logos de Xbox son también marcas registradas de Microsoft Corporation en USA y u otros países y son utilizados bajo la licencia de Microsoft.



"LA LUCHA SE UNE A LA AVENTURA Y LAS PLATAFORMAS"  
PLAYSTATION 2 OFICIAL



EJECUTA LOS CLÁSICOS ATAQUES DE MK II, JUNTO CON MÁS  
FATALITIES, NUEVAS MUTALITIES Y CRUELES BRUTALITIES.

[WWW.MKMONKS.COM](http://WWW.MKMONKS.COM)



**MORTAL KOMBAT**  
SHAOLIN MONKS



# TORRENTE

## EL PROTECTOR

# 3



*El glamour casposo  
de Torrente regresa  
con más fuerza que  
nunca en un  
irreverente «GTA  
madrileño»*

POR R. DREAMER







## INTRO

Haciendo gala de su casposo estilo, el mismo Torrente nos presenta su nueva aventura, «un juego para hombres, nada del gorila y los barrititos» como muy bien explica con su peculiar tono. Además, para aquellos que hayan permanecido ajenos al fenómeno, se incluyen divertidas escenas de sus dos primeros largometrajes.

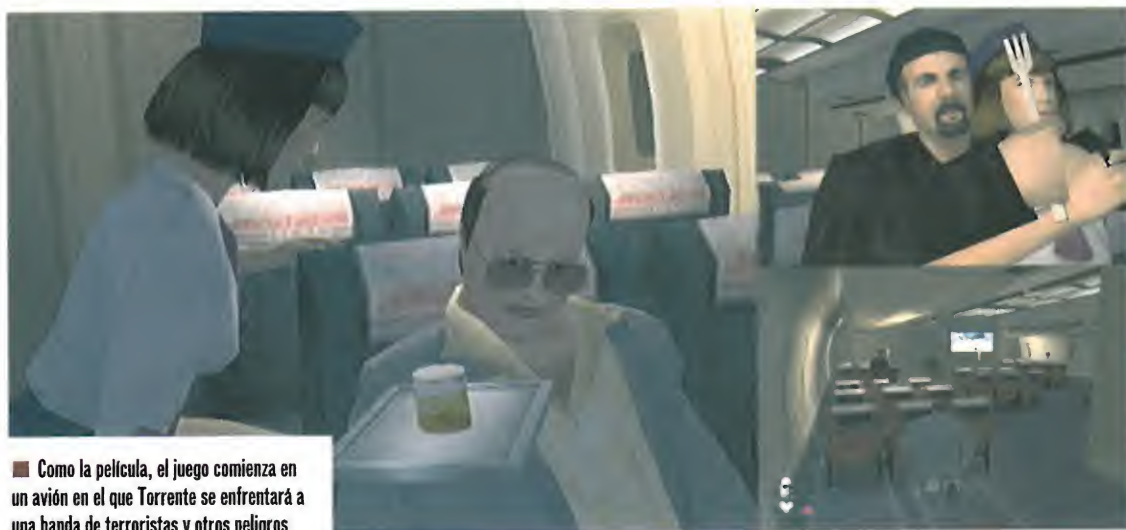
**S**antiago Segura ha convertido *Torrente* en un sinónimo de éxito que no se contenta con reventar las taquillas en la gran pantalla; y después de un más que fructífero paso por PC, se prepara para el asalto de los circuitos de **PlayStation 2**. Los encargados de desarrollar este «GTA madrileño» son **Virtual Toys**. Ya conocen el peculiar universo de *Torrente* por haber sido la inspiración para su primer título, *Torrente: El Juego*, un shooter 3D para PC. Ahora, *Torrente 3: El Protector* se basa en el largometraje protagonizado por el irreverente detective, de hecho **Virtual Toys** ha contado con la estrecha colaboración de su director y actor principal, para que la aventura captara en toda su esencia la excéntrica personalidad y mundo de Torrente. Entre otras cosas, el juego dispone de todo un arsenal de escenas en las que el dicharachero policía nos regala todo tipo de improperios cuando nos

liquidan, y en las que también han participado algunos amiguetes del director como Carlos Latre, el hijo de Torrente en la última parte de la trilogía. Pero esto son sólo añadidos del proyecto más ambicioso al que se ha enfrentado **Virtual Toys** hasta la fecha. Durante el primer año se dedicaron a dar forma al motor gráfico y físico del juego, y una vez alcanzado ese primer objetivo, veinticinco personas se han enfrentado a la titánica labor de reproducir el centro de Madrid, implementar en semejante entorno una mecánica tipo *GTA* y dar a todo el conjunto la atmósfera de bajos fondos tan característica de las películas de *Torrente*. La primera parte ha supuesto un minucioso estudio fotográfico de los edificios y zonas más emblemáticas de la ciudad, para que podamos reconocerlas perfectamente a pie o a bordo de un vehículo. Lugares como el Palacio de Oriente, el Paseo del Prado, e incluso las Torres Kio y ☐



## VIRTUAL TOYS

La compañía madrileña que ha dado forma a *Torrente 3: El Protector* para PlayStation 2, comenzó su andadura con *Torrente: El Juego* para PC. Aunque hace tiempo vienen trabajando con Recreativos Franco diseñando máquinas de juego (*coin-ops*) usando una tecnología propia. Pero antes de *Torrente 3: El Protector*, **Virtual Toys** desarrolló para el mercado norteamericano, un título llamado *High Roller Casino*, una obra que incluía más de 20 juegos distintos, desde la ruleta al *blackjack*, pasando por el bacarrá.



■ Como la película, el juego comienza en un avión en el que Torrente se enfrentará a una banda de terroristas y otros peligros

## MADRID MONUMENTAL

Un sueño hecho realidad, la reconstrucción digital de Madrid y de sus monumentos más significativos para que podamos reconocerlos mientras paseamos por sus calles, como la Gran Vía, el Congreso de los Diputados o la Puerta del Sol.





el depósito de agua de la Plaza de Castilla han sido recreados digitalmente al detalle. En lo que se refiere a tiendas y otro tipo de mobiliario urbano, se ha mantenido la estética, pensando también en dejar claro los lugares a los que puede acceder Torrente (siempre señalizados por unos iconos especiales). Bares, locales de alterne, supermercados, domicilios particulares o discotecas siempre acordes con el estilo de la trilogía



cinematográfica. La mecánica, como ya hemos dicho, nos presenta un *Grand Theft Auto* a la madrileña. El juego está dividido en 4 niveles, en cada uno de los cuales se tendrán que cumplir una serie de objetivos para subir el nivel de cada una de las seis características que aparecen en el menú principal: sexo, guarradas, detective, fan atleti, dinero e historia. Sólo cuando se haya conseguido un determinado nivel en cada uno de estos aspectos desbloquearemos la siguiente fase del juego. Las misiones que podemos



## TORRENTE. DEPORTISTA

Uno de los momentos más entrañables de la película es cuando Torrente visita el estadio Vicente Calderón, el santuario de su venerado Atleti. Allí debe someterse a un entrenamiento que en el juego se ha traducido en una serie de divertidas pruebas en las que tendrá que mostrar su hombría. En tan incomparable marco, Torrente podrá utilizar sus instalaciones para correr los 110 metros vallas, medir su fuerza en el lanzamiento de martillo o levantando pesas.



Tu abuela hace tiempo que no recibe visitas. ¿Estará triste?

A FONDO



El juego dispone de un completo sistema de pelea. Torrente es capaz de ejecutar diferentes tipos de golpes, como manotazos y patadas, aunque los cabezazos también estarán a la orden del día para noquear a los enemigos.

## → De bronca en bronca



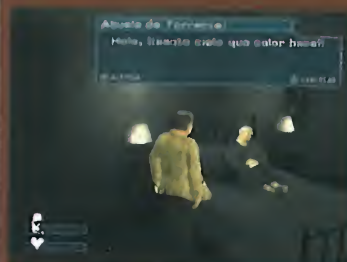
Si de algo hace gala *Torrente 3* es de variedad. Los diferentes minijuegos que aparecen abarcan casi todos los géneros: deportes, baile, conducción... e incluso inauguran nuevas categorías como los concursos de «pedomanos».

## → Minijuegos



Dentro del mapa en el que se reproduce Madrid, además de poder guiarlos para alcanzar un objetivo, encontraremos este tipo de iconos. Con ellos se señalan los sitios claves a los que podemos entrar, como bares, supermercados, etc.

## → Iconos



Como sucede en la película, el juego también cuenta con personajes claves para su desarrollo. Por ejemplo, la abuelita de Torrente se convertirá en un auténtico tormento, no para de pedir todo tipo de cosas, hasta cambio de pañales.

## → Personajes



*Torrente 3* no es un shooter propiamente dicho, y dado el carácter abierto del juego no se ha puesto mucho énfasis en que el protagonista tenga un arsenal casi infinito. Pero sí dispondrá de pistola, rifle, escopeta, bate y otros utensilios para repartir justicia.

## → Armas



Son muchos los modelos de vehículos que aparecen en el juego, desde ambulancias y coches policía hasta taxis. Pero no se podrán conducir todos desde el principio, será necesario adquirir las licencias adecuadas para poder acceder a cada uno.

## → Vehículos



1. Topera, 24,90€ Camiseta, 11,90€ Mui, 24,90€ 2. ELLA: Suéter, 24,90€ Pantalón, 29,90€ ELLOS: Camisón, 49,90€ Camisa, 19,90€ Cargo, 29,90€ Pantalón, 35,90€
3. Chaleco, 49,90€ Cargo, 29,90€ EN PERCHA: Camiseta, 19,90€ Pantalón, 35,90€ 4. ELLA: Suéter, 17,90€ Blazer, 39,90€ Pantalón: rapi, 29,90€ EL: Camiseta, 19,90€ Pantalón, 35,90€





desempeñar para cumplir objetivos son muy variopintas, desde robar bufandas a los seguidores del Real Madrid, hasta recoger residuos orgánicos de perro, pasando por repartir pizzas a domicilio. También, dependiendo del nivel en el que nos encontremos, podremos obtener diferentes tipos de carné de conducir, que a su vez darán acceso a nuevos vehículos, o a comprar nuevos objetos que harán más fácil conseguir dinero o créditos. Este último elemento se utilizará para aumentar el porcentaje de cada uno de los atributos que posee la personalidad de Torrente, como si de un RPG se tratara. Aunque **Torrente 3** no es un shooter en potencia, será necesario manejar las armas para no caer víctima de malhechores, policías incomprensivos y otros elementos perjudiciales de la urbe. De todas formas, es posible usar los puños fijando el objetivo con R1 y lanzando golpes con X y Círculo. La banda sonora sigue la misma línea que el resto de la aventura con dos canciones del cantante preferido de Torrente haciendo añicos las ondas, y un variado repertorio de melodías

bastante ácidas que han salido de la factoría de **Virtual Toys**. La salida del juego al mercado, al más que interesante precio de 49,95 Euros, se espera para octubre, poco después del estreno de la película, dejando Madrid en manos del agente más obtuso de la ley.



Entre la variada gama de minijuegos que presenta **Torrente 3** nos enfrentaremos a uno de baile, todo para salir abrazados con una escultural morena muy «bailonga»



## ASÍ SE JUEGA

### MAPA

Desplégalo para saber dónde estás dirigiendo tus pasos por las calles de Madrid.

### INVENTARIO Y ARMAS

Aquí aparecerán las armas, los objetos que compres y los trajes que permitirán desempeñar oficios, que irán apareciendo a lo largo de los 4 niveles del juego.

### AMIGUETE

«Qué pasa, que no me conoces, es que eres un poco gilí...»

### DINERO Y CRÉDITOS

Al desempeñar determinados oficios podrás ganar dinero para comprar objetos y créditos y así mejorar el porcentaje de tus atributos.

### SEXO

Torrente se cree un auténtico *sex-symbol* y tendrás que aprovechar cada oportunidad para demostrarlo, incluso en un coche, y aumentar el nivel.

### GUARRADAS

La higiene no es el fuerte de este personaje, así que prepárate a cambiar el agua al canario, hacer aguas mayores y participar en concursos de ventosidades.

### DETECTIVE

Además de agrandar la personalidad de Torrente, también hay que trabajar y perseguir delincuentes, incluyendo a los «manteros» que asolan la ciudad.

### FAN ATLETA

Ser fiel al equipo se conseguirá robando bufandas a los seguidores del Real Madrid o pegando carteles del Atlético por las paredes de toda la ciudad.

### DINERO

Torrente podrá ganar un dinerallo realizando diferentes tareas como repartir pizzas, ser taxista o recoger basura entre otras muchas.

### HISTORIA

Por supuesto, dentro del juego también será necesario hacer determinadas tareas para seguir el argumento del largometraje y pasar de nivel.

**NIVEL** 4

**DINERO** 1.000

**CREDITOS** 0

Puntería 0%

Fuerza 0%

Sexappeal 100%

Conducción 0%

Respeto 0%

**Sexo** SEX

**Guarradas** 1/2

**Detective** 1/2

**Fan Atleti** 1/2

**Dinero** 1/2

**Historia** 1/2

**INVENTARIO** Fiestas

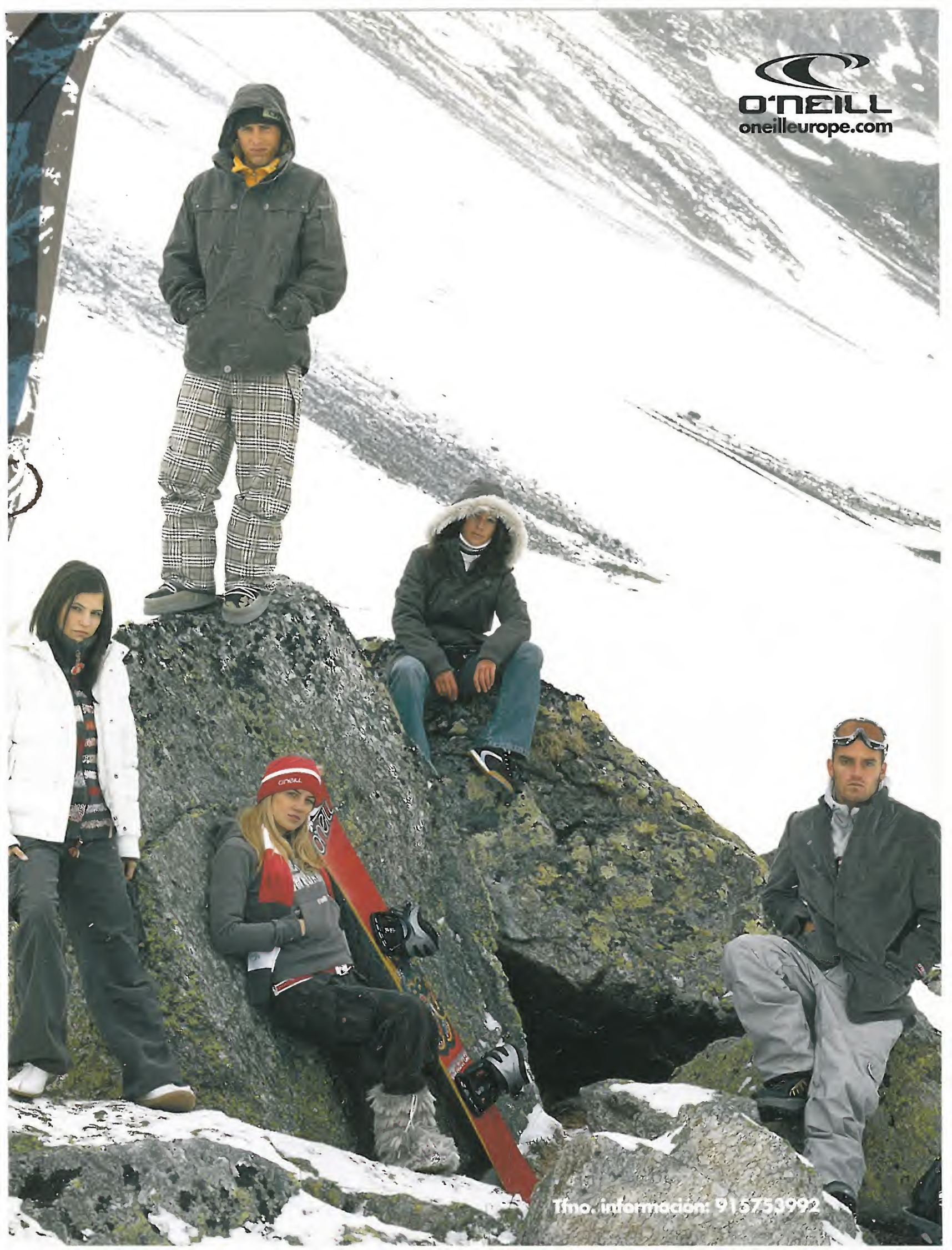
VOL MAPA PERFIL TAREAS USAR







**O'NEILL**  
oneilleurope.com



Tfno. información: 915753992



# SANTIAGO SEGURA

«TORRENTE NO TIENE SUPERPODERES, SON SUS HÁBITOS POCO ORTODOXOS LO QUE LE HACEN ESPECIAL»

*Pocos directores españoles han alcanzado los 5 millones de espectadores y mucho menos han visto su película adaptada a PlayStation 2. Segura nos cuenta en exclusiva sus impresiones antes del estreno de la película*

POR ANA MÁRQUEZ  
FOTOGRAFÍA: JAVIER CANDIAL



**E**n esta tercera entrega eres el Kevin Costner de una eurodiputada... Me pareció divertida la idea de que un personaje tan patético como Torrente tuviera que proteger a una persona tan importante. Lo cierto es que al principio tenía pensado hacerlo más al estilo *El Guardaespaldas*, que protegiera a alguna estrella del espectáculo, pero opté por una persona relacionada con la política que es más serio (risas). Y esta vez, ¿quién será tu Robin? Digamos que hay tres, de ahí también lo de *Torrente 3*. Está José Mota, que hace de Josito y representa el aspecto más casposo de Torrente, vive de vender DVD de dudosa procedencia. Javier Gutiérrez interpreta a Juan Francisco Solís, sobrino de un alto cargo de la policía y se lo encasquetan a Torrente como ayudante. Es un tipo realmente violento. Y Carlos Latre que hace del hijo de Torrente, un hijo que tuvo hace 20 años y del que no tenía idea de su existencia. ¿También aparecerán en el juego? Sí, aunque no son jugables. Los creadores, Virtual

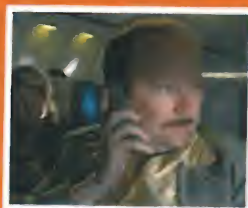
Toys, han incluido unas secuencias bastante divertidas que se grabaron en el rodaje. Éstas aparecen antes de afrontar un nivel o cuando Torrente es eliminado. Así, en una de ellas, Torrente aparece con su hijo diciendo (Segura pone voz de Torrente) «el siguiente nivel será aún más difícil...». Podremos ver secuencias inéditas del filme... En cierto modo sí, el juego recrea situaciones del filme como la del avión (al comienzo de la película), donde el jugador tendrá que ayudar a Torrente a poner orden entre los pasajeros, pero también se podrán encontrar cosas nuevas

además de las secuencias mencionadas. ¿Se han recreado más de 100 Km<sup>2</sup> de la ciudad! Imagina la de cosas que se pueden hacer...

¿El hecho de que la tercera entrega de Torrente se haya adaptado a un videojuego para PlayStation 2 es porque tiene más acción que las dos anteriores películas?

No es que en esta haya más acción que en otras, lo que hemos intentado es que las cositas de acción sean potentes para que la gente se divierta, al igual que en el juego. No es una película de James Bond, he querido que la película fuera un

## ¿POR QUÉ NACIÓ TORRENTE?



«Fue un capricho, un reto. Quería saber si un tipo tan desagradable podía resultar interesante, que la gente al verle no se sabiera del cine». Y lo consiguió, 5 millones vieron *Misión En Marbella*.

## MADRID RECELOSA DE SEGURA



«Ya en la primera película Madrid nos puso impedimentos... Con la segunda decidí hacerla directamente en Marbella y con *El Protector* he tenido que rodar parte del filme en Buenos Aires».





■ El estreno de la película *El Protector* será el 30 de septiembre, días después el juego saldrá a la venta

#### «APATRULLANDO» LA REDACCIÓN...

Santiago Segura no quiso perderse una visita guiada por nuestra redacción y, entre tanta PlayStation 2 de por medio, no se quiso ir sin antes echarse una partida a *Torrente 3*. Nos habló de su afición a los videojuegos, de su nueva película «torrentiana» y de su adaptación a PS2.

festival del humor «torrentiano».

**Torrente ya es todo un superhéroe de los grandes, con videojuego incluido...**

En realidad es un superhéroe casual, lo que hace es fruto de la casualidad. Es un tipo muy negado, pero él piensa que es uno de los genios de la policía, un justiciero. Y eso da mucho juego. Con *Misión En Marbella* la fórmula funcionó, y es que ver a un personaje tan patatero en acción e involucrado en situaciones de superhéroe es gracioso. **Spiderman es un trepamuros, The Hulk la fuerza, Torrente...**

(Risas) Torrente no tiene superpoderes, son sus hábitos poco ortodoxos lo que le hacen especial...

**¿Esos hábitos aparecerán en el juego?**

(Risas) Sí, en algunas pruebas se ha creado un baremo que mide las «torrentadas», así por ejemplo cuando Torrente ve un w.c. tendrá que ir y utilizarlo para que la barra aumente.

**Como director y guionista de la película ¿has sido exigente con los programadores del juego?**

No me gusta controlar. Además, los videojuegos utilizan un lenguaje que yo no domino, aunque si hubiese encontrado algo extraño lo hubiese dicho... Creo que el hecho de que se pueda escuchar por primera vez en un juego la voz original de Torrente ya le da mucha credibilidad y autenticidad. Así, manteniendo el espíritu torrentiano, se podrán escuchar dichos y frases típicas de él como «estos chavales» o «mais, mais». Pero, por ejemplo, hay otros aspectos de Torrente que, aunque es un tipo cruel y chungo, nunca mataría ni a una mosca y en el juego sí lo hace. Pero claro, ¿qué juego no hace uso de las armas para derribar al enemigo?

Es la primera película de producción española que ha sido adaptada al mundo de los videojuegos.

En España hay poco espíritu cinematográfico. En EE.UU. película que sale, película que tiene su *merchandising*, su póster plastificado... Por lo menos *Torrente* ya ha dado un gran paso, incluso hemos pensado que cuando editemos el DVD se incluya un sampler del juego... Estoy muy entusiasmado con la idea del juego y me parece algo increíble, ¡se han gastado un millón de Euros para su desarrollo! (dice con asombro). Además, creo que tienen la intención de adaptarlo a PSP.

**¿Algún proyecto en mente?**

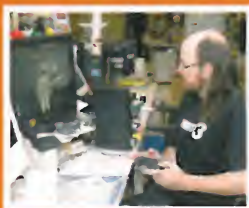
Estamos pensando hacer una película que está inspirada en un juego de consola basado en el baile, éste que necesita una alfombra...

**Veo que te gustan los juegos, ¿jugarás a T3?**

Ya he jugado y resulta extraño. Me siento un poco tonto jugando con mi propio personaje. Es como llegar a casa y ponerte tus propias películas...

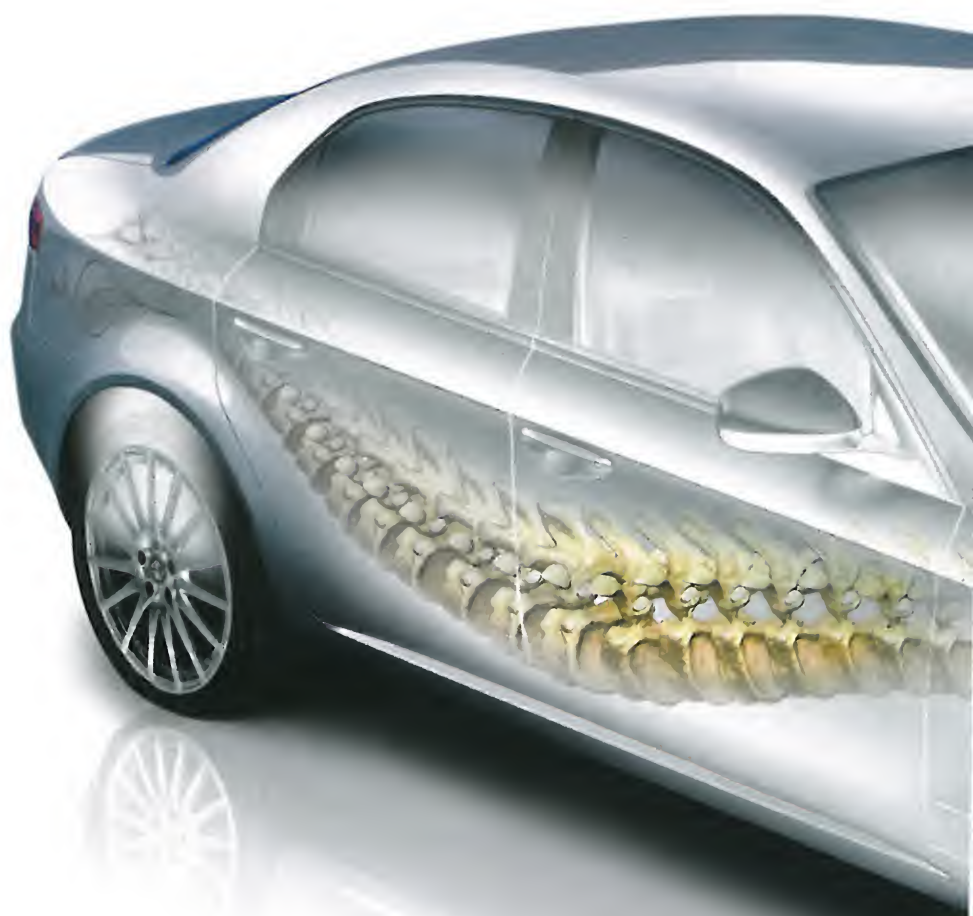
#### ÉL TAMBIÉN JUEGA...

«Cuando era chaval estaba enganchado al *Doom*, ahora no juego tanto pero en el rodaje de *Así Disino* veas los partidazos que nos echamos a *Burnout Flo* (Florentino Fernández) y yo.»





Inspirado en el mecanismo más perfecto.



**Alfa 159. Una nueva categoría de berlina.** Nuestros ingenieros y diseñadores han creado un automóvil nacido de la inspiración más perfecta. Su impecable carrocería posee los niveles de rigidez más altos de su categoría: chasis inferior indeformable en caso de colisión y tensor de acero que contribuye a la rigidez torsional. Sus siete airbags, con protección incluso al nivel de la rodilla, se combinan con reposacabezas activos que impiden el llamado latigazo cervical. Su suspensión delantera es de paralelogramo superior, la trasera multilink. Los nuevos motores de gasolina Euro 4 capaces de proporcionar hasta 260 CV, se complementan con la segunda generación de motores diesel common-rail de hasta 200 CV, todos con filtro DPF "For Life" de serie que reduce la emisión de partículas.

\* DPF recomendado para Alfa 159 1.9 JTDM 120 CV DISTINCTIVE, para Península y Baleares, que incluye el 3º año de garantía sin límite de km, además de los dos años de garantía contractual y el plan de mantenimiento organizado a 3 años o 120.000 km.  
Consumo (l/100 km) ciclo motor: 5,9 (1,9 JTDM 120 CV) - 11,5 (1,9 JTS Q4 260 CV). Emisiones CO<sub>2</sub> (g/km): 157 (1,9 JTDM 120 CV) - 276 (1,9 JTS Q4 260 CV).





[www.alfaromeo.es](http://www.alfaromeo.es)

Precio Alfa 159 desde 28.500€\* hasta 40.300€ que incluye mantenimiento programado y garantía durante 120.000 km, o hasta un máximo de 3 años. El sueño de los grandes conductores se materializa ahora en un automóvil, el Alfa 159. Si desea concertar una prueba puede hacerlo llamando al 902 159 111.

**159. Nueva especie Alfa.**





# CALL OF DUTY BIG RED ONE

POR NEMESIS



**La Primera División de infantería de EE.UU. protagoniza la nueva entrega de Call Of Duty, donde se reproduce su decisivo papel durante la Segunda Guerra Mundial**

Conocida bajo el apodo de *Big Red One*, la Primera División de Infantería fue la unidad que más condecoraciones y bajas cosechó entre el ejército norteamericano durante la Segunda Guerra Mundial. Desde las arenas de Libia al corazón de Alemania, fueron los primeros en entrar en «todos los fregados», destacando por su valentía y arrojo en el terreno de combate. Ahora, 60 años después del conflicto, **Activision** ha recuperado sus hazañas en *Call Of Duty 2: Big Red One*, donde **Treyarch** vuelve a dejar patente su versatilidad para tocar cualquier género. Los creadores de *Spider-Man 2* han unido fuerzas con Grey Matter (autores del disco

de misiones del *Call Of Duty* de PC) para dar vida a tres extensas campañas que nos llevarán a recorrer el Norte de África, Italia, Bélgica, Francia y Alemania. Mecánica *arcade* y realismo vuelven a darse la mano en un título que ha contado con el asesoramiento de veteranos de la unidad. El testimonio en vídeo de uno de ellos cerró la presentación mundial de *COD Big Red One*, que tuvo lugar nada menos que en el bunker de Hitler en los bosques de Ketrzyn (al Noreste de Polonia, cerca de la frontera con Rusia). Hasta allí viajamos para hablar con los desarrolladores de este nuevo *Call Of Duty*, con el que **Activision** vuelve a demostrar que el *hardware* de **PlaySta-**



# TY 2

## PRESENTACIÓN DE COD 2 EN POLONIA

Activision eligió para la presentación mundial de *COD2 Big Red One* un lugar cargado de historia: nada menos que el *Weisschanze*, el bunker polaco de Hitler desde el que preparó la invasión de Rusia, y donde tuvo lugar el fallido atentado contra su vida. Unos actores caracterizados de soldados alemanes se encargaron de animar el ambiente, «simulando» a nuestros conductores y habiéndonos prisioneros.

■ Este es el vetusto biplano que nos llevó de Varsovia hasta Ketrzyn, al Norte de Polonia.

■ En un ataque de locura, y durante unos minutos, el piloto me permitió tomar el control.

■ El bunker de Hitler fue dinamitado por los propios alemanes durante su retirada de Polonia.

■ Este guía se encargó de explicarnos la historia del bunker y cómo fue destruido.

■ Una asociación histórica de Ketrzyn nos mostró el armamento utilizado por los alemanes.

tion 2 todavía puede dar mucho de sí. Pudimos comprobarlo con las tres misiones a las que tuvimos acceso, una de las cuales transcurría a bordo de un bombardero B24 Liberator. Manejar la torreta trasera, la ametralladora de la panza o lanzar bombas sobre los barcos alemanes son algunas de las cosas que pudimos hacer en esta misión especial, en la que se abandona brevemente la mecánica de shooter en primera persona. El resto del juego mantiene el desarrollo tradicional de los *Call Of Duty*, con la salvedad de que ha mejorado notablemente la inteligencia artificial de las tropas alemanas. Tus enemigos buscarán protección en muros y para-

petos, así que puedes olvidarte del habitual «tiro al blanco» de los shooters bélicos para consola. La feroz competencia entre *Call Of Duty*, *Medal Of Honor* y *Brothers In Arms* ha incentivado a Activision a la hora de cuidar especialmente los gráficos de *COD Big Red One* (un apartado en el que el juego de *Ubisoft* resultó vencedor la pasada temporada). Uno de los aspectos técnicos a los que más atención se ha prestado es el de la animación, pues incluso Activision ha contratado a gran parte del reparto de la miniserie *Band Of Brothers* (*Hermanos de Sangre*). Estos han prestado su voz a los personajes principales del juego y han participado en las sesiones de

■ Treyarch ha prestado especial atención a la inteligencia artificial de los enemigos. Abatirlos no va a ser tarea fácil...





## CHRISTIAN BUSIC

CREATIVE DIRECTOR DE CALL OF DUTY 2 BIG RED ONE

¿Cuántos escenarios podremos visitar en *COD2 Big Red One*?

En *COD2 Big Red One* hay tres campañas que transcurren a lo largo de un periodo de tres años: Operación *Torch* (Norte de África), Operación *Husky* (Sicilia) y Operación *Overlord* (Francia, Bélgica y Alemania, atravesando la línea Sigfrido)

La misión a bordo del avión bombardero *Liberador* es una pasada. ¿Habrá otros eventos especiales en el juego?

Además del capítulo 5, a bordo del *Liberador*, habrá otros mini-eventos repartidos en mitad de las misiones. Montarás en tanques, *jeeps*, un camión-oruga o una lancha en *Omaha Beach*, donde utilizarás los prismáticos para detectar posiciones alemanas y ordenar bombardeos.

¿Habrá juego On-line?

Dieciséis usuarios podrán jugar On-line en los siguientes modos de juego: *Deathmatch*, *Team Deathmatch*, *Capture The Flag*. Además, se podrán usar vehículos, como tanques, durante los duelos en red.

*COD2 Big Red One* ha sido desarrollado por Treyarch. Tiene que haber sido difícil dar el salto de las franquicias *Tony Hawk* y *Spider-Man* hasta un *shooter* en primera persona...

No queríamos hacer una simple secuela de *Call Of Duty*, sino algo totalmente nuevo. Queríamos introducir la inteligencia artificial del *COD* de PC en las consolas. Para ello recurrimos a Grey Matter, los autores de *United Offensive* (el disco de misiones de *COD* de PC), que se integraron en Treyarch para el desarrollo de este juego. Los juegos que surgen en los últimos ciclos de vida de las consolas es cuando los programadores, los grafistas, conocen «al dedillo» los secretos de la máquina y la exprimen al máximo. Una prueba de ello es que en *COD2 Big Red One* hemos utilizado una técnica de *Streaming* que nos ha permitido cargar el nivel a medida que el jugador va avanzando en cada misión. De esta forma hemos conseguido crear misiones largas, extremadamente largas, de hasta 45 minutos de duración, y sin molestas pantallas de carga.

## UN GRAN JUEGO, UNA GRAN PELÍCULA

Uno de los maestros del cine bélico, Samuel Fuller, trasladó a la gran pantalla su experiencia como miembro de la *Big Red One* durante la II Guerra Mundial, en un filme de imborrable recuerdo protagonizado por Lee Marvin, Mark Hamill y Robert Carradine. La película, rodada en 1980, vuelve a estar de actualidad gracias a la edición integral e inédita que acaba de ponerse a la venta en DVD. Presentada en el festival de Cannes del pasado año, la recuperación de este clásico de Sam Fuller ha sido posible gracias a los esfuerzos del crítico de cine Richard Schickel. Junto con el nuevo *Call Of Duty*, esta película es una buena oportunidad para conocer la historia de la *Big Red One*.



□ *motion capture*, ayudando a los grafistas a crear una animación más realista, no sólo a la hora de coger las armas y desenvolverse en los combates, sino mostrando además cómo los tres años de combates que recrea *Big Red One* van haciendo mella en la actitud, en la forma de andar de los soldados, cada vez más cansados y abatidos. El juego On-line ha sido otro de los aspectos más potenciados en *COD2: Big Red One* respecto a su predecesor. Un equipo independiente al del modo Historia se ha dedicado en exclusiva a la creación del modo multijugador, en el que podrán participar hasta 16 jugadores vía On-line, en diferentes

modos de juego y con la novedad de poder utilizar vehículos, como tanques, durante los combates. En cuanto al apartado sonoro, **Acti-**

**vision** España ha confirmado que *Call Of Duty 2: Big Red One*

llegará a las tiendas el próximo 18 de noviembre con voces en castellano y una banda sonora creada para la ocasión por Graeme Revell, responsable de los *scores* de películas tan conocidas como *Sin City*, *El Dilema* o *Las Crónicas De Riddick*. En cuanto llegue a nues-

tras manos la primera versión *preview* de *Big Red One* ahondaremos con mayor profundidad en el que está llamado a ser el mejor *shooter* bélico del año.

**«CALL OF DUTY  
BIG RED ONE  
LLEGARÁ A LAS  
TIENDAS EL 18 DE  
NOVIEMBRE»**



DEL LEGENDARIO CREADOR DE VIDEOJUEGOS

# YOSHIKI OKAMOTO

(ONIMUSHA™, DEVIL MAY CRY™, RESIDENT EVIL™)

## GENJI II™

LANZAMIENTO  
26  
OCTUBRE

“UNA JUGABILIDAD  
DESBORDANTE  
EN UN ENTORNO  
DIGITAL DE ENSUEÑO”

OPS2M

[WWW.GENJIPS2.COM](http://WWW.GENJIPS2.COM)

EXECUTIVE DIRECTOR YOSHIKI OKAMOTO PRODUCER HIROMASA INOUE DIRECTOR TAKASHI SHONO  
SCRIPT CHIEF MITSUHIKO SEIKE DESIGNER KEITA AMEMIYA ANIMATION DIRECTOR KAORI OHSHIMA  
MUSIC BY YASU HARU TAKANASHI EDITOR BILL RITCH



PlayStation®2

Genji™ © 2005 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Game Republic. Genji is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.



Londres fue la ciudad elegida por Activision para mostrar a la prensa un año más su catálogo de novedades de cara a las próximas navidades

POR GRADIUS

# ACTIVATE 2005

## TRUE CRIME NEW YORK CITY

«Tolerancia Cero» en la Gran Manzana...



**T**ras recorrer las calles más significativas de Los Ángeles en la piel del agente Nick Kang y reducir a las mafias rusa y china de la ciudad angelina, los estudios de Luxoflux, afincados en Santa Mónica, y subsidiarios de Activision nos trasladaron en esta ocasión a la Gran Manzana para repetir y potenciar la fórmula que tan buenos resultados de venta y crítica les dieron con *Streets Of L.A.* hace ya dos años (mezcla de acción en tercera persona, juego de conducción y aventura al más puro estilo *GTA*). La urbe californiana ya es historia y, en

este primer capítulo con Nueva York como telón de fondo (la idea de los estudios es continuar con tan emblemático marco en el próximo título de la saga) tomaremos el papel de Marcus Reed, un ex-convicto que coopera con la policía local mientras busca al responsable de la muerte del que fue su mentor durante muchos años. Con una ambientación y efectos gráficos muy cuidados, todos ellos en la línea del primer *True Crime*, nos encontramos de nuevo con una basta área de la ciudad fielmente recreada, con sus edificios y puntos neurálgicos



presentes y con la posibilidad de interactuar con ellos dependiendo del momento del día en el que nos encontremos (al llegar la noche, ciertas zonas permanecerán cerradas). Los efectos de luces destacan especialmente sobre los ya conocidos *Bullet Time* o *Motion Blur*, con una dinámica sobresaliente del transcurso del día. De igual modo, las principales virtudes de la serie las seguimos encontrando en su excelente jugabilidad y línea argumental, que nos atrapa desde el primer momento. La libertad para realizar todo tipo de acciones, ya sea a pie o en una amplia gama de vehículos, está asegurada, así como

la existencia de un arsenal de armas y diferentes disciplinas de lucha presentes en el juego: *Tae Kwon Do*, boxeo o *Muay Thai*, entre otros. Tampoco podemos obviar el cuidado doblaje del juego, donde la controvertida actriz Paris Hilton tiene un hueco especial. Incluso se ha llevado a cabo una estrecha colaboración con antiguos integrantes del cuerpo de policía neoyorquino para asegurar el mayor realismo posible. Poco más podemos decir de una de las secuelas más esperadas para el presente año. Estas navidades no tendrás ninguna excusa para celebrar el día de año nuevo en la mítica congregación de *Times Square*.

## PERSONAJES

Poco sabemos aún del argumento del juego, aunque ya se han dado a conocer algunos de los personajes que formarán parte de la trama principal. Al igual que en *TC:SOA*, celebridades del mundo del cine y la música han cedido sus voces para la elaboración de este apartado. Mención especial para la actriz Paris Hilton, quién aportará su sensual voz a una de las féminas con las que Marcus deberá interactuar.



## GUN

*El lejano Oeste cada vez más cerca*

Poco a poco vamos conociendo más detalles de la nueva creación de **Neversoft**, un shoot'em-up en tercera persona ambientado en el viejo Oeste americano que mezcla aventura y acción con una trama argumental de lo más interesante. En la *beta* a la que tuvimos acceso pudimos emprender un completo Tutorial donde se mezclaba el arte de cabalgar a caballo, las prácticas de caza o el manejo de armas, como el revólver o devastadores rifles de precisión. Navidades ha sido la fecha elegida para comenzar a repartir plomo. Nosotros, tras lo visto en Londres, ya lo estamos deseando.



■ Como Kevin Costner en *Bailando Con Lobos* deberemos aliarnos con una tribu india



## STAR WARS BATTLEFRONT II

La fuerza regresa el próximo 1 de noviembre

Coincidiendo con la salida del *Episodio III* en DVD el próximo 1 de noviembre, **Pandemic Studios** está dando los últimos retoques a lo que supondrá la secuela de uno de los mejores títulos basados en el universo *Star Wars*. Con las localizaciones de los seis filmes de George Lucas y los personajes característicos de la saga como carta de presentación y reclamo para los fans de la serie, nos encontramos con una continuación que incluye todo lo que

al primer *SW: Battlefront* le podía faltar, que es la posibilidad de jugar como un miembro de la rebelión y futuro *Jedi*, misiones espaciales al mando de *X-Wings* o *Tie Fighters*, etc. La libertad de movimientos y consecución de las fases es otra de las novedades, dando una mayor elección al jugador. Para finalizar, el modo On-line sigue siendo uno de los puntos fuertes, con hasta 24 jugadores al mismo tiempo y la posibilidad de formar clanes.



### STAR WARS EN TU BOLSILLO

La adaptación para PSP incluye los mismos personajes y escenarios que los de PS2, junto con la posibilidad de juego Wi-Fi. Fuerza o Lado Oscuro en la palma de tu mano.



## ULTIMATE SPIDER-MAN

¿El mejor Spider-Man hasta la fecha?

El último capítulo de las aventuras de Peter Parker no podía incluir más y mejores argumentos para hacerse con el trono de mejor juego de *Spider-Man* hasta la fecha. Si mezclamos los nombres de **Treyarch** (estudio de programación responsable de *Spider-Man 2*) con los de B. Michael Bendis y Mark Bagley (autores de los cómics), y le añadimos un apartado gráfico con la tecnología *cell-shading* y una jugabilidad a la altura de su predecesor, sólo nos queda incluir el mayor elenco de personajes del cómic aparecidos hasta la fecha para dar lugar a tan prometedor título.

### ¿HÉROE O VILLANO?

Podremos protagonizar nuestra aventura desde la piel de Spiderman o bajo los malévolos planes del destructor Venom.





# CONFLICT

## GLOBAL STORM



[www.conflict.com](http://www.conflict.com)



PIVOTAL  
GAMES



PlayStation 2



XBOX

PRO IN  
[www.proin.com](http://www.proin.com)

eidos



Software & documentation © 2005 SCI Games Ltd. Conflict: Global Storm™ © 2005 SCI Games Ltd. Conflict: Global Storm™, the Conflict: Global Storm™ logo, SCI and the SCI logo are trademarks of SCI Games Ltd. Developed by Pivotal Games Ltd. Pivotal Games Ltd and the Pivotal Games Ltd logo are trademarks of Pivotal Games Ltd. "Eidos" and the Eidos logo are trademarks of Eidos Plc. "P" and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. All Rights Reserved.



## ACTIVATE EN LONDRES

### Dos días a orillas del Támesis

La capital londinense y su espectacular «Tower Of London» fue el marco elegido por Activision para mostrar a la prensa su catálogo de novedades. Además de disfrutar en primicia de todo lo que se avecina para las próximas navidades tuvimos la oportunidad de presenciar hermosas vistas de la ciudad en un corto pero placentero cruce, así como la posibilidad de asistir a una animada fiesta con motivo de la presentación de *True Crime: New York* en Europa.



■ La pequeña embarcación «The Elizabethan» surcó las aguas del Támesis para mostrarnos una bonita perspectiva de Londres. Un placentero paseo...

## SHREK SUPERSLAM

*Apúntate a una disparatada melee multijugador*

La franquicia *Shrek* para consola nos ofrece en esta ocasión un juego multijugador donde repartir golpes a diestro y siniestro. Una alocada *melee* donde también se darán cita más de 30 minijuegos para ofrecer una mayor variedad. Multitud de *combos* y movimientos con los que enfrentarnos a nuestros oponentes, y un total de dieciséis escenarios son algunas de las cifras que maneja este divertido *spin-off* donde podremos combatir hasta cuatro jugadores al mismo tiempo vía *Multitap*. Los amantes del irreverente personaje de *Dreamworks* ya tienen un nuevo juego. Divertido y directo.

### SHREK 1 & 2

Los personajes más importantes de los dos filmes de *Dreamworks* se dan cita para alcanzar la cifra de 20 personajes jugables a elegir.



## X-MEN LEGENDS 2 RISE OF APOCALYPSE

*Llega la secuela del mejor juego de X-Men*

Los «Cuatro Jinetes Del Apocalipsis» se aproximan a PlayStation 2 en esta secuela del *Action RPG* basado en el universo *X-Men*. Entre las novedades más significativas encontramos un mayor número de personajes para elegir (un total de dieciséis), así como más de cien tipos de enemigos, escenarios interactivos y un modo multijugador vía On-line con posibilidad de enfrentar hasta a seis jugadores a la vez. En modo Historia también podremos completar a nuestra tropa vía *Multitap*. Más *X-Men Legends...*



■ El juego transcurre desde una vista cenital

### VERSIÓN PSP

Niveles exclusivos y un total de veinte personajes a elegir, junto con el ya clásico modo *Wi-Fi* (*Versus* o *Cooperativo*), características de esta adaptación.



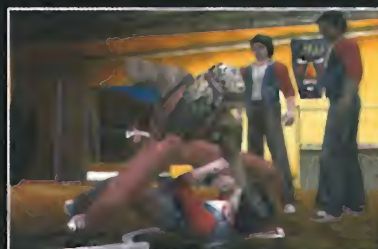




# THE WARRIORS

OCTUBRE 2005

[WWW.THEWARRIORS-ELJUEGO.COM](http://WWW.THEWARRIORS-ELJUEGO.COM)



PlayStation 2



El logotipo R es una marca comercial y/o una marca comercial registrada de Take-Two Interactive Software. "PlayStation" y el logotipo familiar "PS" son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox y los logotipos Xbox son marcas comerciales registradas o marcas comerciales de Microsoft Corporation en los E.E.U.U. y/o en otros países y son utilizadas con licencia de Microsoft. Todas las otras marcas y marcas comerciales pertenecen a sus respectivos propietarios. The Warriors ® & © 2005 Paramount Pictures. Todos los derechos reservados.





P.V.P.  
44,99€



P.V.P.  
59,99€

P.V.P.  
59,99€



COMPRA CUALQUIERA  
DE ESTOS TÍTULOS  
Y LLÉVATE GRATIS  
ESTE PACK DE  
ACCESORIOS

PACK VALORADO EN 29,99€

Promoción válida en península hasta fin de existencias (900 uds.) a partir de las fechas de estreno: *Heroes Pacific*: 23/9/05, *Total Overdose*: 16/9/05 y *Conflict Global Storm*: 30/9/05. Fechas de estreno y precios de los títulos sujetos a cambios por parte de la compañía distribuidora. No acumulable a otras promociones. Disponibilidad según tienda.



P.V.P.  
59,99€

LLÉVATE ESTE VOLANTE

VOLANTE VALORADO EN 24,99€

PARA PS2

GRATIS  
POR LA COMPRA  
DE BURNOUT  
REVENGE



Promoción *Burnout Revenge*: promoción válida en península hasta fin de existencias (300 uds.) y a partir del 14/9/05. Fecha de estreno y precio sujetos a cambios por parte de la compañía distribuidora. Disponibilidad según tienda. No acumulable a otras promociones.



TODO lo que necesitas para  
JUGAR sin LÍMITES





# RESERVA YA FIFA 06

## Y TE LLEVARÁS DE REGALO...



P.V.P  
44,99€



← ...ESTE  
CONTROLLER

VALORADO EN 9,99€

Promoción válida sólo en península hasta fin de existencias (1.000 uds.). Fecha de estreno (28/9/05) y precio del título sujetos a cambios por parte de la compañía distribuidora. Disponibilidad según tienda. No acumulable a otras promociones.



TODO lo que necesitas para  
JUGAR sin LÍMITES

**BLOCKBUSTER**



# UNA DÉCADA DE SUEÑOS LÚDICOS

A N I V E R S A R I O

«Desde hace años llevo una doble vida. De día trabajo pero después mi corazón y mi adrenalina se disparan. Al verme jamás pensarías que puedo moverme a velocidades increíbles. Correr más rápido. Saltar más alto. Llegar más lejos... Y, aunque he sobrepasado los límites, yo sí puedo decir que he vivido». ¡Felicidades, SONY!

POR R.DREAMER & GRADIUS



PARTE 1



PARTE 2



Desde septiembre de 1995, las ventas acumuladas de PlayStation a nivel mundial ascienden a la mágica cifra de 100 millones. Cuatro de ellos corresponden a España, clave del éxito europeo de PlayStation.

Siguiendo la estela de su predecesora, PlayStation 2 ha alcanzado los 90 millones de consolas repartidas por todo el globo. En España, 3'5 millones de hogares albergan tan preciada pieza de hardware.





# ANTES DE PLAYSTATION (A.P)

## UN POCO DE HISTORIA...

Cuando en septiembre de 1995 la consola gris de **Sony** desembarcó en Europa, las recelosas miradas iniciales de **Sega** y **Nintendo** se habían convertido en signos de alarmante preocupación. El trono por los 32 *bits* iba tomando un claro color gris. Y es que, a pesar del éxito cosechado por Saturn hasta navidades del 94 en Japón (más de 400.000 unidades vendidas) y el esfuerzo de la compañía de **Sonic** por afianzarse en EE.UU., la bestia negra de **Sony** caminaba hacia Europa cual caballo de Atila, acompañado por una excepcional campaña de marketing. Cuando el logo de **PlayStation** oteaba por el horizonte europeo, todas las compañías desarrolladoras ya habían caído a sus pies. El fenómeno **PlayStation** había nacido. Por aquel entonces nadie podía imaginar que, diez años más tarde, la creación del genio Ken Kutaragi se convertiría en la referencia del ocio electrónico a lo largo de todo el planeta. Hasta el momento, **PlayStation** ha vendido cerca de 200 millones de unidades de todas sus máquinas, lo que se traduce en un éxito indiscutible en tiempo récord. Como conmemoración a tan especial fecha, durante dos números de la revista recordaremos momentos claves en la historia de una marca que se ha convertido por méritos propios en sinónimo de diversión, calidad y madurez de un negocio fascinante y cautivador: los videojuegos.

**PLAYSTATION: EL INICIO DE UNA NUEVA ERA**  
**PlayStation** transformó el panorama lúdico de una forma radical. A pesar de que **Sega** había apostado por un estilo más adulto con Saturn y a **Nintendo** parecía no preocuparle el nuevo *target* de usuarios que **Sony** optaba captar, los títulos desarrollados para **PlayStation** marcaron un antes y un después en la historia de los videojuegos. Estrellas como *Ridge Racer*, *WipeOut* o la conversión casi perfecta del primer *Tekken* ya forman parte de un universo paralelo al que poco a poco fueron sumándose nuevos signos estelares, formando una constelación lúdica por

### BIOGRAFÍA



## Ken Kutaragi

LA MENTE DEL CREADOR

FECHA DE NACIMIENTO: 1950

LUGAR DE NACIMIENTO: TOKIO

El genio que se encuentra detrás de las mareantes cifras y circuitería interna de todas y cada una de las consolas **PlayStation** dispone de una biografía digna de cualquier famoso inventor clásico. Hijo de padres trabajadores y excelente estudiante (su nota media rondó siempre el sobresaliente), se licenció en 1975 como ingeniero eléctrico. Nada más salir de la Universidad, «fichó» por **Sony**. Tras rechazar la compañía algunas de sus propuestas por parecer demasiado arriesgadas (proyectores LCD de cristal líquido o cámaras digitales), Ken Kutaragi decidió involucrarse en el mundo de los videojuegos tras el acuerdo que **Sony** y **Nintendo** firmaron a finales de 1980 para la creación de una unidad CD-ROM para los 16 *bits* de Super Nintendo. La falta de entendimiento entre ambas compañías dio como fruto el nacimiento de la estación de juegos **PlayStation**. Desde entonces, los éxitos se han ido sucediendo con **PSone**, **PlayStation 2** y **PSP**. Su ambicioso proyecto **PlayStation 3** será el siguiente en la lista...

### TIMELINE

## SONY



**1946** \_ **Sony** se funda con una inversión de 1200€ aprox., una plantilla de veinte trabajadores y bajo el nombre de **Tokio Tsushin Kogyo**.

**1954** \_ Se crea el primer radio-transistor.

**1960** \_ Se funda la división americana para la fabricación de componentes de forma local.

**1968** \_ Nace el primer televisor en color **Trinitron**. A partir de entonces se suceden las nuevas y exitosas creaciones de la compañía japonesa.

**1971** \_ Videocasete en color.

**1975** \_ Reproductor de video **Betamax**.

**1979** \_ **Walkman**.

**1980** \_ Disco de 3,5 pulgadas para ordenadores.

**1981** \_ Cámara electrónica.

**1982** \_ Primer reproductor de discos compactos.

**1983** \_ Primera videocámara casera.

**1985** \_ Aparición del video de 8 mm.

**1988** \_ **Sony** adquiere **CBS Records Inc.** para dar origen a **Sony Music Ent.** y, en 1989, hace lo propio con **Columbia Pictures** dando lugar a **Sony Pictures Ent.**

**Sony** y **Nintendo** firman un acuerdo para la creación de un sistema de entretenimiento doméstico con CD-ROM incorporado. Se contempla como una expansión de la consola líder del momento, la Super Nintendo de 16 *bits*.

**1990** \_ Comienza el desarrollo de **PlayStation** a partir de un proyecto para la retransmisión de gráficos por televisión. El equipo de trabajo está formado por diez personas encabezadas por Ken Kutaragi.

**1991** \_ Se rompen las negociaciones entre **Sony** y **Nintendo**. El proyecto **PlayStation** sigue adelante.

**1993** \_ La estación de juegos **PlayStation** se da por finalizada. Nace **Sony Computer Entertainment**.

**1994** \_ Lanzamiento de **PlayStation** en Japón.



■ El diseño de **PlayStation** no fue conceptual, aunque marcó una época



# LLEGA MÁS ALTO

CON

# PSP

PERSONAL PORTABLE ENTERTAINMENT SYSTEM



## SPIDER-MAN 2



Lucha a lo largo de 19 niveles repletos de acción completamente nuevos y en 3D.



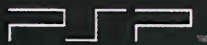
Enfrentate a villanos Marvel incluyendo a Vulture solo en PSP™!



Ejecuta nuevos y poderosos ataques como *Bola de red fuerte*, *Red o Capullo*.



www.pegi.info



GO FOR THE ULTIMATE SPIN AT

[www.sony.com/spider-man](http://www.sony.com/spider-man)



ACTIVISION

activision.com

[www.activision.com/microsite/spider-man](http://www.activision.com/microsite/spider-man)

Spider-Man and all related Marvel characters, TM & © 2005 Marvel Characters, Inc. Spider-Man 2, the movie, © 2004 Columbia Pictures, Inc. All rights reserved. Game © 2005 Activision Publishing, Inc. Published by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Developed by Vicarious Visions. "PS", "PlayStation", "PSP", "UMD" and "PS2" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.



# ERA PLAYSTATION (D.P.)

## EL COMIENZO DE UN DULCE SUEÑO LÚDICO



la que todos los editores suspiraban alcanzar. La 32 bits de Sony vio nacer sagas tan revolucionarias como *Resident Evil* o *Tomb Raider*, así como nuevos héroes poligonales de la talla de *Crash Bandicoot*, *Spyro The Dragon* o *Lara Croft*. Europa tampoco fue ajena a la sacudida de uno de los mejores videojuegos jamás creados hasta la fecha. *Final Fantasy VII* no sólo significó el renacer de una saga sino también la admiración y reconocimiento de un público que respondió con millonarias cifras de ventas a las siglas de FF, escondite del significado más bello y artístico plasmado en un videojuego hasta la fecha. Por primera vez, las tramas y conceptos de los títulos publicados para un sistema de entretenimiento doméstico iban orientados a un público más adulto, quien no sólo podía disfrutar de su música favorita en el salón de su casa sino adentrarse también en un mundo donde podían vivir sus sueños más recónditos e ilustrados. La evolución del ocio electrónico no había hecho nada más que comenzar...

### SONY C.E. ESPAÑA, CLAVE EUROPEA

Queremos terminar esta parte del reportaje realizando una mención especial a la excelente labor llevada a cabo por la franquicia española de SCE. Más de 4 millones de consolas PlayStation y PSone afincadas en los hogares españoles así lo testifican. Con PlayStation 2 el camino se repite y la recién nacida PSP en territorios PAL significa un desafiante reto para la filial española. Poco a poco Europa va tomando un papel más importante en el mundo de los videojuegos y dentro de nuestro territorio nos encontramos por detrás de un Reino Unido que ya se ha convertido en el tercer país más importante en ventas, detrás de EE.UU. y Japón. Con PS2 y PSP se ha conseguido unir el concepto multimedia gracias a la compatibilidad con formatos de música, foto, vídeo e Internet. PlayStation 2 es el siguiente escalón en nuestra historia evolutiva. Un episodio tan emocionante y cautivador como lo fue PlayStation en sus comienzos.



■ La fábrica de duplicación de discos ubicada en Salzburg, Austria, provee a Europa de todo el software necesario



**1995**... En enero se funda la sede europea de Sony Computer Ent. quien comercializará PlayStation en septiembre de ese mismo año. En España se venden diecisiete mil unidades en seis meses. Para navidades, el parque de consolas en Europa supera las 350.000.



**1996**... PlayStation baja de precio a nivel mundial. Se comercializan juegos tan emblemáticos como *Resident Evil*, *Crash Bandicoot* o *Tomb Raider*.



**1997**... SCE anuncia el nacimiento de la gama de software Platinum. Mientras tanto, en Japón, *Final Fantasy VII* ya ha vendido más de 3'5 millones de copias. A Europa llegaría el 17 de noviembre.



En febrero se produce el lanzamiento de *Net Yaroze*, un kit de desarrollo en lenguaje C. Algunas de las creaciones de los usuarios aparecieron en la revista oficial por aquel entonces.



PlayStation firma un acuerdo de patrocinio con la UEFA Champion's League.



En Junio se presenta el mando analógico DualShock. El primer juego en estrenarlo será el singular Ape Scape. Le seguirá Gran Turismo.



Nace Cambridge Studios, estudio del que más adelante surgirá la exitosa saga Medievil.



En diciembre aparece el primer *Grand Theft Auto*. Gráficos sencillos en 2D que enmascaran una creación de la que poco podemos decir.



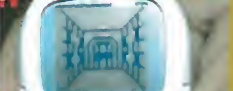
**1998**... *Tekken 3* sale al mercado con una distribución inicial en tiendas de 9 millones de unidades.



En abril aparece de la mano de Polyphony Digital el simulador de conducción *Gran Turismo*. A día de hoy, la saga ha vendido más de 38 millones de copias.



**1999**... SCE lanza en Japón *PocketStation* (híbrido entre *Memory Card* y PDA), un periférico que jamás llegó a Europa a pesar de haber cosechado unas ventas de más de 5 millones de unidades en el país del Sol Naciente.



Konami da una fuerte sacudida al mercado mundial con el renacer de la saga *Metal Gear Solid* en PlayStation.



**2000**... Se presenta PSone, tres veces más pequeña que PlayStation original. La pantalla LCD o el adaptador AC para el coche la convierten en un perfecto compañero de viaje.





# REMIXED PARA PSP™

PERSONAL PORTABLE ENTERTAINMENT SYSTEM

## TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 REMIX

16 NIVELES:  
4 EXCLUSIVOS PARA PSP

4 JUGADORES  
SIMULTÁNEOS WIRELESS



SVSGAMES.COM



[www.1hug2online.com](http://www.1hug2online.com)

ACTIVISION

[activision.com](http://activision.com)

16+

www.pegi.info

© 2005 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and 1HUG2 is a trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Tony Hawk is a trademark of Tony Hawk, Inc. PSP version developed by Neversoft Entertainment, Inc. and Shaba. "PS", "PlayStation", "PSP", "GAMES" and "WIRELESS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.



# LAS 10 JOYAS DE LA CORONA

## LOS CLÁSICOS QUE MARCARON UNA ÉPOCA



### RIDGE RACER

FECHA DE LANZAMIENTO:  
SEPTIEMBRE 1995

La conversión *pixel perfect* de la recreativa de Namco se convirtió en el buque insignia del nacimiento de la consola. Un excelente *arcade* de conducción con soberbia banda sonora al que tan sólo podíamos achacar una corta experiencia de juego. Jugabilidad en estado puro...



### TEKKEN

FECHA DE LANZAMIENTO:  
NOVIEMBRE 1995

Conversión directa de la placa *System 11* utilizada en la recreativa original, el primer «Torneo del Puño de Hierro» para PlayStation optaba por un sistema de lucha menos *arcade* para un disfrute mayor de los puristas del género. Un nuevo concepto de lucha.



### WIPEOUT

FECHA DE LANZAMIENTO:  
NOVIEMBRE 1995

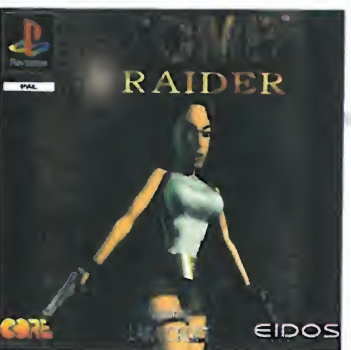
El *arcade* de conducción futurista de Studio Liverpool no dejó indiferente a nadie. Bajo un apartado técnico exquisito (especial mención para su banda sonora) se escondía uno de los títulos que terminaron por distanciar a PlayStation del resto de consolas del mercado.



### CRASH BANDICOOT

FECHA DE LANZAMIENTO:  
NOVIEMBRE 1996

Naughty Dog desarrolló un divertido y variado juego de plataformas protagonizado por uno de los personajes más carismáticos de los 32 bits de Sony. Bajo un apartado técnico excepcional se escondía un excelente juego que, en su medida, innovó en un género clásico.



### TOMB RAIDER

FECHA DE LANZAMIENTO:  
NOVIEMBRE 1996

El nacimiento de la heroína por excelencia llegó con esta creación de Eidos Int. Una aventura en tercera persona con mucha acción, *puzzles* y ambientación de lujo. A partir de este capítulo Lara Croft ya tenía reservado su lugar en el Olimpo de los videojuegos...



### FINAL FANTASY VII

FECHA DE LANZAMIENTO:  
NOVIEMBRE 1997

Si tuviéramos que escoger una forma para expresar la palabra arte en los videojuegos, esa sería el juego que nos ocupa. La historia de Cloud, Aeris y el resto de personajes de este sueño hecho realidad aún hacen correr ríos de tinta. Todo en este juego es perfecto.



### RESIDENT EVIL

FECHA DE LANZAMIENTO:  
AGOSTO 1996

El creador de la mítica saga *Street Fighter* trajo un nuevo género para consola. El *Survival Horror* había nacido, y con él una saga que levantó más que pasiones entre los amantes de las emociones fuertes. Nunca el miedo estuvo tan bien retratado en consola alguna.



### METAL GEAR SOLID

FECHA DE LANZAMIENTO:  
FEBRERO 1999

Konami resucitó uno de sus títulos estrella para MSX en forma de uno de los mejores juegos para PlayStation. Tanto los gráficos, jugabilidad y argumento del juego rozan la perfección en todo momento. Hideo Kojima se erigió de inmediato como gurú del videojuego...



### DESTRUCTION DERBY

FECHA DE LANZAMIENTO:  
NOVIEMBRE 1995

Otro de los títulos claves en los inicios de PlayStation. La creación de Reflections dejó atónitos a todos los que pudieron disfrutar de este juego. Nunca la diversión más delirante y el apartado técnico más sobresaliente estuvieron tan ligados como con esta entrega.



### GRAN TURISMO

FECHA DE LANZAMIENTO:  
MAYO 1998

De la mano de SCEI, el estudio Poliphony Digital recreó en videoconsola la mejor simulación automovilística. A pesar de no sufrir desperfectos, todos los automóviles y circuitos del juego reflejaban de la forma más realista lo que significa estar al volante de un coche.



# UNTOLD LEGENDS™

LA HERMANDAD  
de la ESPADA

EXCLUSIVO DE PSP



**Juego de Acción RPG**

Blande tu espada y ejecuta poderosos hechizos en este RPG repleto de acción.



**Multijugador sin Cables**

Conéctate directamente a otras PSP y juega con tus amigos.



**Aventura Fantástica Original**

Derrota poderosas criaturas y salva la ciudad de Aven para desentrañar los misterios de un planeta antiguo.



**Untold Legends™: la hermandad de la espada™ es acción clásica RPG exclusiva para PSP. Escoge entre cuatro clases de personajes y viaja al mundo fantástico de Aven para enfrentarte a poderosas criaturas y descubrir un planeta ancestral. Experimenta el combate directo, o únete a batallas cooperativas para varios jugadores sin cables, a través de entornos 3D y descubre los tesoros que encierra esta aventura de fantasía original.**

**12+**  
www.pegi.info

PSP  
SOE  
SONY ONLINE  
ENTERTAINMENT



PSP™

WWW.UNTOLDLEGENDS.COM

ACTIVISION  
activision.com

© 2005 Sony Online Entertainment Inc. SOE and the SOE logo are registered trademarks and Untold Legends and Brotherhood of the Blade are trademarks of Sony Online Entertainment Inc. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. "PSP", "UMIO" and "XBOX" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Memory Stick Duo™ may be required (sold separately).





# JAPÓN

Novedades desde el lejano Oriente

POR DANI3PO

Este mes contamos con tres juegos de muy diferentes géneros, para todos los gustos...



COMPañIA: KONAMI  
DESARROLLADOR:  
KONAMI  
GÉNERO: SRPG  
FECHA DE APARICIÓN:  
22 SEPTIEMBRE 2005

## RHAPSODIA COMO REINVENTAR UNA SAGA

**E**l hecho de que en el resto del mundo vaya a ser conocido como *Suikoden Tactics* aclara bastante tanto la procedencia como el tipo de juego ante el que nos encontramos. Utilizando la ambientación y algunos de los personajes de la última entrega de la serie, *Suikoden IV*, los programadores japoneses han creado un título de estrategia y rol con batallas tácticas por turnos sobre unos escenarios divididos en cuadrículas, una fórmula muy utilizada desde los tiempos de *Final Fantasy Tactics*. La historia nos pone en la piel de un nuevo héroe, Kyril, y su aventura se desarrolla antes, durante y después de los acontecimientos narrados en el juego citado. La búsqueda de los Cañones Runa para acabar con una poderosa raza de monstruos será su objetivo principal. Para ello, deberá atravesar un gigantesco mundo en tres

dimensiones, donde se encontrará con más de cincuenta personajes con los que interactuar y, si cumple todas las condiciones necesarias, reclutar para su causa. El contar con un grupo de integrantes numeroso y variado será fundamental cuando nos enfrentemos a uno de los veinte diferentes escenarios de batalla. En ellos tendrán lugar los enfrentamientos del juego. La primera acción a realizar será la de desplegar nuestras tropas, teniendo en cuenta que cada una de ellas posee un rango de movimiento y de ataque diferente. Después, todo será cuestión de estrategia, táctica y planificación. Como dato curioso, los menús han sido reducidos al máximo y sustituidos por iconos. Y lo mejor de todo es que esta producción aparecerá a principios de 2006 en Europa bajo el nombre *Suikoden Tactics*. ■ Dani3po



■ Los retratos de los personajes en la parte superior de la pantalla indican el turno en el que actuarán



## LA MODA DE LOS SRPG

De un tiempo a esta parte este tipo de juegos, que mezcla la estrategia con elementos de rol y un elaborado argumento, ha visto aumentar su presencia, incluso en el mercado europeo. Los más prolíficos dentro de este género son sin duda los japoneses de Nippon Ichi, con lanzamientos como *Disgaea* o *La Pucelle Tactics*. Próximamente aparecerá además *Phantom Kingdom*. Por otro lado, Proein distribuirá la producción de Atlus *Stella Deus: The Gate Of Eternity*, que también se enmarca dentro de este género.







### RHAPSODIA

La saga Suikoden da un giro hacia la estrategia en su última entrega, cuya aparición en Europa ya está confirmada.



### RAIDEN III

Una de las sagas de matamarcianos más populares de la historia regresa por la puerta grande, esta vez a PlayStation 2.



### NARUTO: UZUMAKI N.

La «gallina de los huevos de oro» de Bandai sigue dando muestras de una salud exce-



■ Nos encontraremos con algunos conocidos de Suikoden IV durante el desarrollo del juego





COMPañÍA: TAITO  
DESARROLLADOR:  
SEIBU  
GÉNERO: SHOOTER  
FECHA DE APARICIÓN:  
29 SEPTIEMBRE 2005

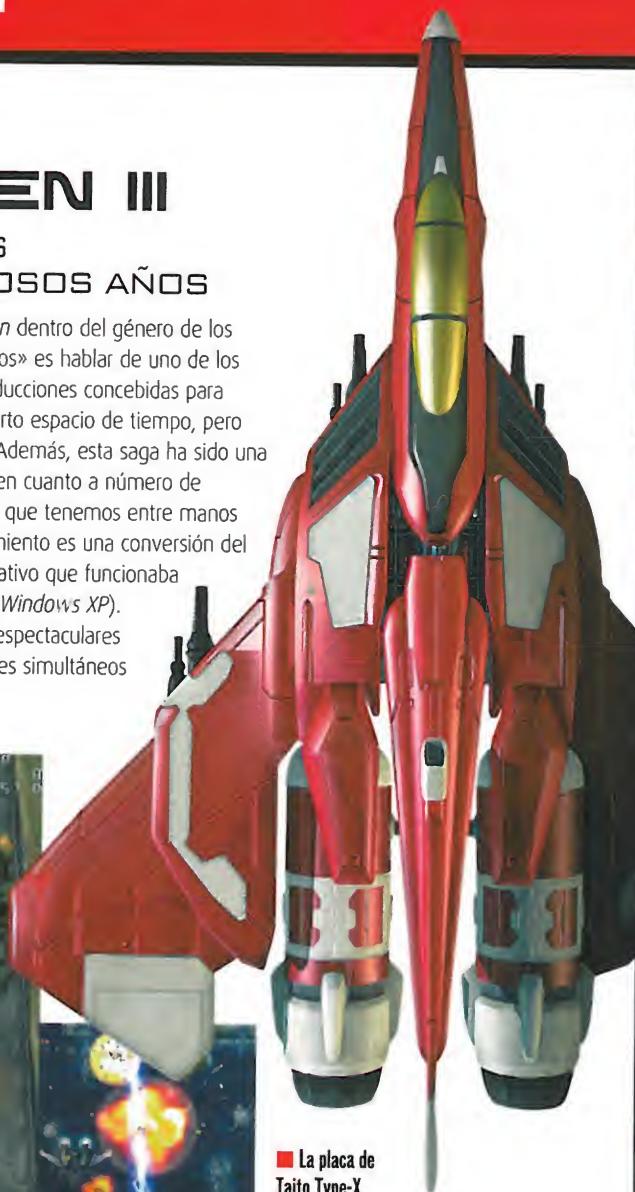
## RAIDEN III

### AQUELLOS MARAVILLOSOS AÑOS

**H**ablar de *Raiden* dentro del género de los «matamarcianos» es hablar de uno de los grandes clásicos; producciones concebidas para divertir durante un corto espacio de tiempo, pero con gran intensidad. Además, esta saga ha sido una de las más prolíficas en cuanto a número de sistemas visitados. Lo que tenemos entre manos en este nuevo lanzamiento es una conversión del reciente *arcade* recreativo que funcionaba bajo la placa *Type-X* (Windows XP). Gráficos poligonales, espectaculares efectos y dos jugadores simultáneos para los más fans.



■ La placa de Taito Type-X, basada en Windows XP es el corazón de la nueva y mucho más espectacular entrega de *Raiden*



## JAPON EXPRESS

FUTUROS LANZAMIENTOS



### EL REY SIGUE EN FORMA

Poco a poco se van conociendo más detalles de *Final Fantasy XII*. Por lo que sabemos, romperá radicalmente con el estilo de juego, acercándose más al *Action RPG*.



### LOS NUEVOS MAESTROS

Los programadores de éxitos como *Dark Cloud* o *Dragon Quest VIII* preparan un nuevo título que será publicado por Sony C.E. Su nombre es *Rogue Galaxy* será de nuevo un *RPG*.



### ¿UN NUEVO SHENMUE?

Los creadores de la saga *Monkey Ball*, Amusement Vision, se encuentran desarrollando *Ryug Gotoku*, que ha sido descrito como una mezcla entre *GTA* y *Shenmue*.



### POBRE HÉROE EXPLOTADO

*Sepa* seguirá exprimiendo al que fue su mejor embajador. En *Sonic Riders* el erizo azul se subirá a una tabla de *skate* para surcar circuitos a toda velocidad.



COMPañÍA: BANDAI  
DESARROLLADOR:  
CAVIA  
GÉNERO: ACCIÓN  
FECHA DE APARICIÓN:  
18 AGOSTO 2005

## NARUTO: UZUMAKI NINDEN

### REGRESA EL NINJA MÁS IRREVERENTE

**B**andai sigue explotando el mayor fenómeno del anime de los últimos años. Esta vez ha contratado a los creadores de *Drakengard* o *Ghost In The Shell: S.A.C.* y ha decidido cambiar de género. La lucha uno contra uno deja paso a la acción en tres dimensiones en escenarios abiertos. Desde el pueblo natal de Naruto iremos embarcándonos en una serie de misiones que implicarán acabar con un gran número de enemigos acompañados de los dos eternos compañeros del joven *ninja*. Si unimos su gran calidad al hecho de que ha estado durante varias semanas en el número uno de ventas, la única razón que encontramos para que no llegue a Europa es la mala suerte. ■ **Dani3po**



ESTRENO 7 DE OCTUBRE

Atrévete a entrar...

BOOGEYMAN

LA PUERTA DEL MIEDO

SAM RAIMI y SCREEN GEMS PRESENTAN EN ASOCIACIÓN CON SENATOR INTERNATIONAL UNA PRODUCCIÓN GHOST HOUSE PICTURES "BOOGEYMAN" BARRY WATSON EMILY DESCHANEL  
SKYE MCCOLE BARTUSIAK Y LUCY LAWLESS CON LYNN KRESSEL C.S.A. MÚSICA DE JOSEPH LODUCA VESTUARIO JANE HOLLAND MONTAJE JOHN AXELRAD PLANIFICACIÓN DE PRODUCCIÓN ROBERT GILLIES  
DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA BOBBY BUKOWSKI PRODUCTOR DE LÍNEA CHLOE SMITH CO-PRODUCTOR ERIC KRIPKE CO-PRODUCTOR DOUG LEFLER PRODUCTORES EJECUTIVOS JOE DRAKE NATHAN KAHANE CARSTEN LORENZ  
STEVE HEIN GARY BRYMAN PRODUCIDA POR SAM RAIMI ROB TAPERT RELATO DE ERIC KRIPKE GUION DE ERIC KRIPKE Y JULIET SNOWDEN A STILES WHITE DIRECCIÓN POR STEPHEN KAY



SONY PICTURES RELEASED BY KODAK S.A.

www.Booeyman.net



SENATOR



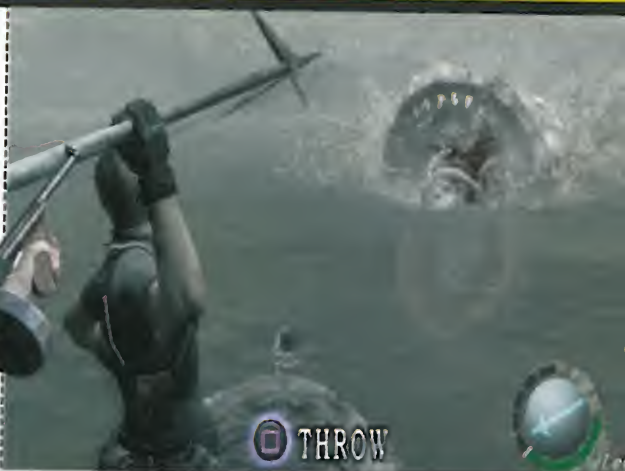
SONY PICTURES

PROPIEDAD DE SONY PICTURES ENTERTAINMENT INC. DISTRIBUIDO PARA LOS PROPOSITOS DE LA VENTA, DISTRIBUCION O TRANSFERENCIA DE ESTE MATERIAL ESTA ESENCIALMENTE PROHIBIDA



# PRETEST

Próximamente en PlayStation 2



## RESIDENT EVIL 4

*El juego que no te puedes perder estas navidades*

Con tanta trilogía circulando por ahí, resulta grato comprobar que **Capcom** ha roto el hechizo del número 3 que se había cernido sobre *Resident Evil* durante años para dar luz a este magnífico cuarto capítulo de la saga. Prácticamente ya se ha dicho todo lo que ha supuesto la segunda incursión de Leon S. Kennedy como protagonista. La renovación ha sido drástica pero como se ha repetido en múltiples ocasiones, manteniendo la esencia de la semilla que Shinji Mikami plantó en **PlayStation** allá por 1996. El salto cualitativo del motor gráfico nos presenta el *Resident Evil* más espectacular de toda la serie, un compendio de paisajes, personajes y utensilios modelados en 3D que hacen que su universo cobre vida ante nuestros ojos. Sin duda, se trata del cambio que más destaca, pero la mecánica de juego también ha sufrido los efectos de la revolución. La cámara se coloca ahora detrás del hombro del protagonista ofreciendo un ángulo perfecto para



COMPANÍA: CAPCOM  
DESARROLLADOR:  
CAPCOM PRODUCTION  
STUDIO 4  
DISTRIBUIDOR:  
ELECTRONIC ARTS  
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN  
GÉNERO:  
SURVIVAL HORROR  
FORMATO: DVD-ROM  
VERSIÓN: NTSC  
JUGADORES: 1  
FECHA DE APARICIÓN:  
NOVIEMBRE 2005

### ASHLEY

Esta joven es el motivo del viaje de Leon a Europa. Es la hija del presidente de EE.UU. y cuando por fin la encuentra se convierte en un personaje clave del juego, como acompañante londinense que estar pendiente de ella.







## RESIDENT EVIL 4

Ya hemos podido probar la maravilla de Capcom Production Studio 4, el último capítulo de la saga de terror más veterana del mercado.



## SOUL CALIBUR 3

Los amantes de la lucha espada en mano ya saben qué saga colmará sus expectativas. Dentro de poco con una nueva entrega.



## PRO EVOLUTION SOCCER 5

Tras arrasar en la pasada campaña navideña, los genios de Konami regresan para dejar claro quién es el rey de la simulación futbolística.

W.R.C. RALLY EVOLVED.....	066
EYETOY PLAY 3.....	068
JAK X.....	070
L.A. RUSH.....	072
BROTHERS IN ARMS: E.I.B.....	074



ON

Capcom ha conseguido igualar la voluptuosidad gráfica del título original, y tan sólo los detalles más ínfimos superan ambas versiones.

En cierta forma, es una pena que Capcom no se decidiera a desarrollar la versión para PlayStation 2 mucho antes.

OFF

que la acción se desarrolle en toda su intensidad sin que tengamos ángulos muertos cuando estamos luchando con un enemigo. La originalidad en este apartado se extiende hasta la aparición de Ashley, un segundo personaje que nos complicará la vida. Hay que evitar que no la ataquen, protegerla con un rifle francotirador mientras busca una salida y enfrentarse junto a ella a muchas más situaciones complejas. Sin embargo, ahora que la saga regresa al hogar que la vio nacer, la expectación no ha venido causada sólo por la gran calidad gráfica conseguida por **Capcom**, sino también por el contenido inédito que se ha introducido en la versión para **PlayStation 2**. Una serie de novedades que hacen que este título ponga los dientes largos hasta a los que han tenido la suerte de disfrutar con la aventura en GameCube. En primer lugar, destacar las más de dos horas de juego que se han implementado gracias a las 5 fases nuevas para jugar con Ada en el modo extra *Separate Ways*. A esto hay que añadir dos nuevas armas y la habitual batería de trajes para los diferentes personajes. Si a todo esto le sumamos la trama del argumento, la fenomenal ambientación con campesinos enloquecidos, monjes satánicos y mineros persiguiendo a los protagonistas y chillando en perfecto castellano que nos quieren matar, no cabe duda que *Resident Evil* se va a convertir en una fuente de pesadillas para las próximas navidades. ■ **R. Dreamer**



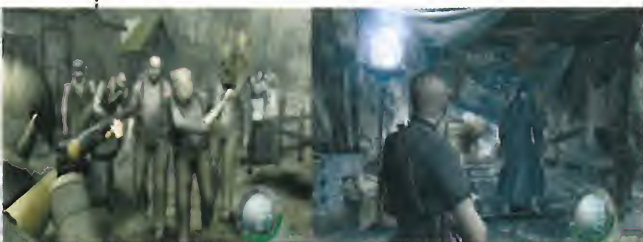
■ El Gigante es uno de los monstruos más terribles

## NUEVAS ARMAS

La entrega de *Resident Evil 4* para **PlayStation 2** no podía limitarse a la mera conversión del juego original para atraer a los usuarios. Por eso **Capcom** ha introducido toda una serie de cambios. Por ejemplo, nuevas armas para Leon y para Ada. Para el policía han diseñado un espectacular láser, el P.L.R. 412 que ha sido concebido para exterminar las Plagas con una contundencia pasmosa. Respecto al arma que se ha creado para que Ada imparta justicia en **PlayStation 2**, por ahora no podemos desvelar nada.

## SEPARATE WAYS

En esta sección del juego vamos a encontrar cinco nuevas misiones para Ada, que suponen unas dos horas y media más de juego. Además, ahora nuevas sorpresas que desvelaremos en la correspondiente review del juego.







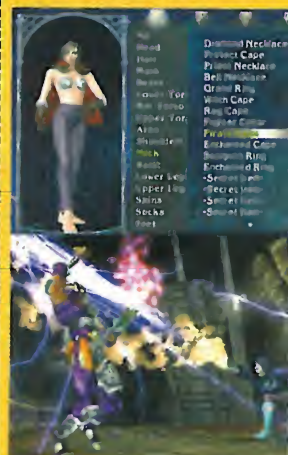
COMPANÍA: SONY C.E.  
DESARROLLADOR:  
NAMCO  
DISTRIBUIDOR:  
SONY C.E.  
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN  
GÉNERO: BEAT'EM-UP  
FORMATO: DVD-ROM  
VERSION: PAL  
JUGADORES: 1-2  
FECHA DE APARICIÓN:  
NOVIEMBRE 2005

# SOUL CALIBUR 3

*Namco crea la más completa entrega de la saga*

Una vez más, **Namco** se supera con una nueva entrega del que para algunos es el mejor y más completo *beat'em-up* del mercado. Conocedores de las limitaciones actuales del *hardware* de **PlayStation 2**, sistema para el que está siendo programado el juego en exclusiva, los chicos de **Namco** han enfocado su creatividad hacia nuevos modos de juego y nuevas posibilidades; eso sí, sin descuidar en absoluto el apartado gráfico, que a buen seguro convertirá a **Soul Calibur 3** en el *beat'em-up* con mejores gráficos del mercado de **PlayStation 2**. La exclusividad del juego para el *hardware* de **Sony** ha hecho complicado la selección de un personaje extra específico, como en **SC2**, y **Namco** ha decidido incluir un nuevo modo en el que podremos crear un personaje a nuestro gusto, personalizando desde el

color de sus ojos hasta el estilo de lucha con el que se podrá defender de sus oponentes, pasando por prendas como hombreras, pantalones, sombreros, etc. Si bien en anteriores entregas los modos *arcade* y el Maestro de Armas conformaban todo el potencial jugable, en **Soul Calibur 3** la oferta de modos de juego será la más variada que hemos experimentado en un *beat'em-up*. Junto al modo de Creación de Personaje, podremos encontrar **Tales Of Souls**, un auténtico modo Historia en el que tendremos que tomar ciertas decisiones; **Character Creation**, más de 600 elementos; el modo Crónicas de la Espada **Versus**; Competición te permitirá participar en torneos y campeonatos organizados por jugadores virtuales (como el modo *Arcade* de **Tekken 5**); y



## CREACIÓN DE PERSONAJE

El modo más original jamás creado para un *beat'em-up* te permitirá diseñar un personaje a tu gusto, eligiendo su vestimenta, estilo de lucha y hasta el color de su piel, su pelo y sus ojos. Los movimientos de los personajes editados son totalmente nuevos, y algunos han salido de títulos como **Tekken 5**.





■ Namco ha creado tres nuevos personajes para esta entrega



ON

Posee más modos de juego y más opciones que cualquier título de lucha jamás creado para PlayStation 2. El modo de creación de personaje

Por desgracia, las diferencias entre los tipos de conexión a Internet de los usuarios obligan una vez más a Namco a no incluir un modo de juego On-line

OFF

por último, *Soul Arena* te enfrentará a diferentes oponentes bajo extrañas circunstancias. Aunque, como hemos mencionado, técnicamente no aporta nada espectacular con respecto a SC2, esta tercera entrega ha mejorado bastante la estética de los escenarios, las cargas (ahora son mínimas) y la física entre los diferentes personajes está más equilibrada. *Soul Calibur 3* llegará a nuestro país en noviembre, traducido totalmente al castellano. ■ Doc

# TOTAL OVERDOSE™

The GOOD,  
The BAD,  
The SEXY



www.totaloverdose.com

PlayStation 2

XBOX

PC DVD ROM

18+

DEADLINE GAMES

PROGAM

eidos

Software & documentation © 2005 SCI Games Ltd. Total Overdose © 2005 SCI Games Ltd. Total Overdose, the Total Overdose logo, SCI and the SCI logo are trademarks of SCI Games Ltd. Developed by Deadline Games A/S. Deadline Games and the Deadline Games logo are trademarks of Deadline Games A/S. "Eidos" and the Eidos logo are trademarks of Eidos Plc. PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. All Rights Reserved.





COMPANÍA: KONAMI  
DESARROLLADOR: KCET  
DISTRIBUIDOR: KONAMI  
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN  
GÉNERO: DEPORTIVO  
FORMATO: DVD-ROM  
VERSION: PAL  
JUGADORES: 1-8  
FECHA DE APARICIÓN:  
OCTUBRE 2005

## PRO EVOLUTION SOCCER 5

*PES acaba con su pasado y muestra todo su poderío*

Con algo más de tiempo para testear *Pro Evolution Soccer 5*, ya estamos en disposición de confirmar que esta entrega va a colmar todas las expectativas de los fanáticos de la saga. Si lo comparamos con su antecesor, al que todos calificamos en su día como el mejor de todos los conocidos, *PES5* es muy, muy superior en todos y cada uno de los apartados. Gráficamente, por ejemplo, es mucho más realista y atractivo y se han eliminado por completo las dichas ralentizaciones. La animación de los jugadores roza la perfección y hay tal cantidad de situaciones contempladas que sólo los juegos de fútbol americano pueden competir en realismo. Choques, controles, caídas... Todo ha sido reflejado hasta el más mínimo detalle. Como, además, también ha mejorado la dinámica del

balón, el resultado no puede ser más espectacular. Sólo con estos cambios ya valdría la pena *PES5*. Pero es que hay mucho más. Si hablamos de jugabilidad, el nuevo estilo de juego que al principio nos pareció algo difícil, ya nos tiene absolutamente conquistados. Ahora, más que nunca, en *PES5* hay que jugar al fútbol, tocar balón y crear espacios. Hay mucha presión y resulta complicado pisar área en solitario pero, después de unos partidos, descubriremos la nueva forma de conseguirlo. Lo que sí podemos asegurarnos es que la inteligencia de los rivales es muy superior a la de anteriores entregas y que no encontraréis un juego de balompié en el que la máquina tenga tantos patrones distintos de ataque. En ocasiones, sólo queda aplaudir ante la calidad del juego de nuestros contrincantes... Y



### ¡ASÍ SERÁ LA CARÁTULA DE PES5!

Los rostros elegidos para ilustrar la carátula en esta edición son los del jugador francés Henry y el del colegiado italiano Collina. Aunque sean muy conocidos a nivel internacional, aquí no tienen demasiado tirón.



Repetición



Todo parece apuntar a que, por fin, tendremos la Liga española al completo

Se ha mejorado mucho la animación y el movimiento del balón. Contará con los jugadores y clubes reales, y el esperado modo en red

Por lo visto, en esta beta, es posible que algunos fichajes de última hora y ciertos detalles en la indumentaria no lleguen a tiempo para la versión final

eso que sólo hemos probado el nivel medio de dificultad de **PES 5**. La inclusión del esperado modo en red promete emociones hasta ahora desconocidas en nuestro país en **PlayStation 2**. En esta versión aún no está disponible, pero sólo con que sea como el de Xbox o como el de las versiones japonesas, el modo On-line será el gran hallazgo de **PES5**. Los que no puedan disfrutar de esta opción, siempre podrán consolarse con la nueva y reforzada **Master League**. Con más equipos, opciones y posibilidades, tendremos que estar muy atentos a la preparación física de los jugadores y también al tema de las finanzas. Si elegimos la opción más difícil, es decir empezar con los jugadores que nos ofrece por defecto, las pasaremos verdaderamente «canutas». Ganar un partido nos costará auténticos sudores pero, como compensación, a la larga todo resultará mucho más sencillo con los jugadores de más calidad. ■ **De Lúcar**

«CON LOS EQUIPOS Y JUGADORES REALES, Y EL JUEGO EN RED, PES5 ARRASARÁ CON TODO»

# TOTAL OVERDOSE™

The ~~GOOD~~,  
The ~~BAD~~,  
The ~~SEXY~~



[www.totaloverdose.com](http://www.totaloverdose.com)

PlayStation 2

XBOX

PC  
DVD  
ROM

18+

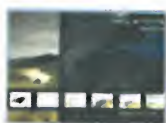
DEADLINE GAMES

PROGAM

eidos

Software & documentation © 2005 SCI Games Ltd. Total Overdose © 2005 SCI Games Ltd. Total Overdose, the Total Overdose logo, SCI and the SCI logo are trademarks of SCI Games Ltd. Developed by Deadline Games A/S. Deadline Games and the Deadline Games logo are trademarks of Deadline Games A/S. "Eidos" and the Eidos logo are trademarks of Eidos Plc. "Xbox" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. All Rights Reserved.





COMPANÍA: SONY C.E.  
DESARROLLADOR:  
EVOLUTION STUDIOS  
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.  
PAÍS DE ORIGEN:  
REINO UNIDO  
GÉNERO: CONDUCCIÓN  
FORMATO: DVD-ROM  
VERSIÓN: PAL  
JUGADORES: 1-8  
FECHA DE APARICIÓN:  
OCTUBRE 2005

# W.R.C. RALLY EVOLVED

*La competición automovilística llega a lo más alto*

**«POR PRIMERA VEZ EN LA SAGA, OCHO VEHÍCULOS SE DARÁN CITA EN EL MISMO TRAMO»**

Año tras año los programadores británicos de **Evolution Studios** han ido ofreciendo una de las alternativas más válidas en lo que a simulación de rallies se refiere. Claro, que siempre han contado con una competencia de altura, personificada en el dos veces ganador del Campeonato del Mundo Colin McRae y la serie de juegos que ha ido apadriñando. Para gustos los colores, por supuesto, pero de lo que no cabe duda es que la jugabilidad que **Codemasters** siempre ha sabido imprimir a sus juegos de conducción difícilmente ha sido superada por la serie de **Sony**. Es por ello que los responsables de la multinacional japonesa deben de estar dando saltos de alegría, pues el Campeón se retira durante esta temporada para tomar fuerzas de cara a la cada vez más próxima siguiente generación.

Así pues, este año, la quinta entrega de **WRC** tendrá todo el terreno abierto para campar a sus anchas y encaramarse a las listas de ventas de la campaña navideña, cuando los ecos del triunfo de Fernando Alonso hayan remitido. Presentado en la última edición de la feria **E3** (donde quedó eclipsado por **Motor Storm**, la primera creación de la compañía para **PS3**), lo primero que nos llamó la atención, y en lo que incidían los programadores, es la incertidumbre de los recorridos. Un coche ardiendo tras una curva, un desprendimiento de rocas, una repentina inundación... Nunca sabremos lo que vamos a encontrarnos mientras avanzamos por todas las pruebas del Campeonato del Mundo de La FIA. Otra gran novedad es la incorporación, por primera vez en la saga, de hasta ocho vehículos de



Los coches son réplicas perfectas de los reales



ON

Todo el apartado técnico alcanza unas cotas de realismo y perfección sorprendentes. No creemos que PlayStation 2 pueda dar más de sí.

En cuanto a modos de juego, no se ha introducido ninguna novedad. Ser el campeón del Campeonato del Mundo será la única meta en el juego.

OFF

manera simultánea en el mismo tramo cuando compitamos en la modalidad On-line. Para este propósito se han diseñado dieciséis recorridos específicos, cuyo trazado permite vivir auténticas competiciones. El motor físico y de daños que tan buenos resultados dio en la anterior entrega también sigue estando presente. Los coches se deformarán e irán perdiendo partes de la carrocería a medida que vayamos sufriendo impactos. Todos estos desperfectos también afectarán a la conducción y deberemos tratar de arreglarlos entre tramo y tramo para no hacer de nuestra carrera un infierno. La función del copiloto, que en la mayoría de los juegos de este tipo no pasa de ser decorativa, tendrá un peso específico y nos ayudará, como en la vida real, a «atacar» las curvas de la mejor forma posible. Un nuevo sistema de partículas y efectos visuales mejorados completan un apartado gráfico que ya parece difícilmente mejorable en esta generación de consolas. Donde sí se esperaban novedades y al parecer no serán incluidas es en los modos de juego. ■ Dani3po



#### 4 CONTRA EVOLVED

En la imagen superior podéis ver el aspecto que tiene la zona donde se desarrolla el rally de Argentina, tal y como está recreada en el juego que nos ocupa. En la imagen inferior, la misma zona, sólo que esta vez con el motor gráfico de la anterior entrega. Juzgad vosotros mismos.



#### EL CAMPEÓN

De esta guisa aparece el actual Campeón del Mundo, Sebastian Loeb, en el juego. La recreación de las caras de cada uno de los pilotos y copilotos es tremendamente realista. Todo ello contribuye a crear una experiencia que nos sumerge de lleno en el mundo de la competición de rallys.



■ En el juego contaremos con cuatro tipos de vehículos diferentes, divididos según la potencia de su motor. Desde un Fiat Punto al clásico Subaru Impreza





COMPANÍA: SONY C.E.  
DESARROLLADOR: LONDON STUDIO  
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.  
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO  
GÉNERO: EYETOY  
FORMATO: DVD-ROM  
VERSIÓN: PRE-BETA PAL  
JUGADORES: 1-4  
FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2005

## EYETOY: PLAY 3

*Vuelve la diversión en primera persona*

Después del tremendo éxito de ventas cosechado por las anteriores entregas de la saga, los chicos de **London Studio** vuelven a la carga con la tercera entrega de *EyeToy: Play*, la recopilación de minijuegos que mejor ha sabido sacar partido a la cámara *EyeToy* logrando encandilar a grandes y pequeños. Como viene siendo habitual, el título está compuesto por una serie de minijuegos, en esta ocasión recopilados en tres categorías diferentes de forma que podremos elegir entre Música, Deportes y Acción. En la primera categoría, encontramos tres minijuegos que pondrán a prueba nuestro oído: La Banda, Música, Maestro y DJ; en el género deportivo encontraremos

Bolos, Voleibol o *Touchdown*; el último apartado es el más variado y en él podremos elegir entre la Caza de Fantasmas en una tétrica mansión abandonada; la divertida pero estricta Instrucción del campamento militar o el Salón de Belleza en el que tendremos que hacernos cargo de que todas nuestras clientas queden perfectamente peinadas, maquilladas o depiladas.

Además, *EyeToy: Play 3* contará con un modo Party con un catálogo de 50 microjuegos en el que hasta cuatro jugadores podrán enfrentarse simultáneamente. ■ **Supernova**

**ON**

La posibilidad de que cuatro jugadores puedan enfrentarse de forma simultánea y la estructura dinámica de los microjuegos.

Aunque hay novedades, es indudable que la saga presenta síntomas de agotamiento. Hay minijuegos que nos parecerán haber visto antes.

**OFF**



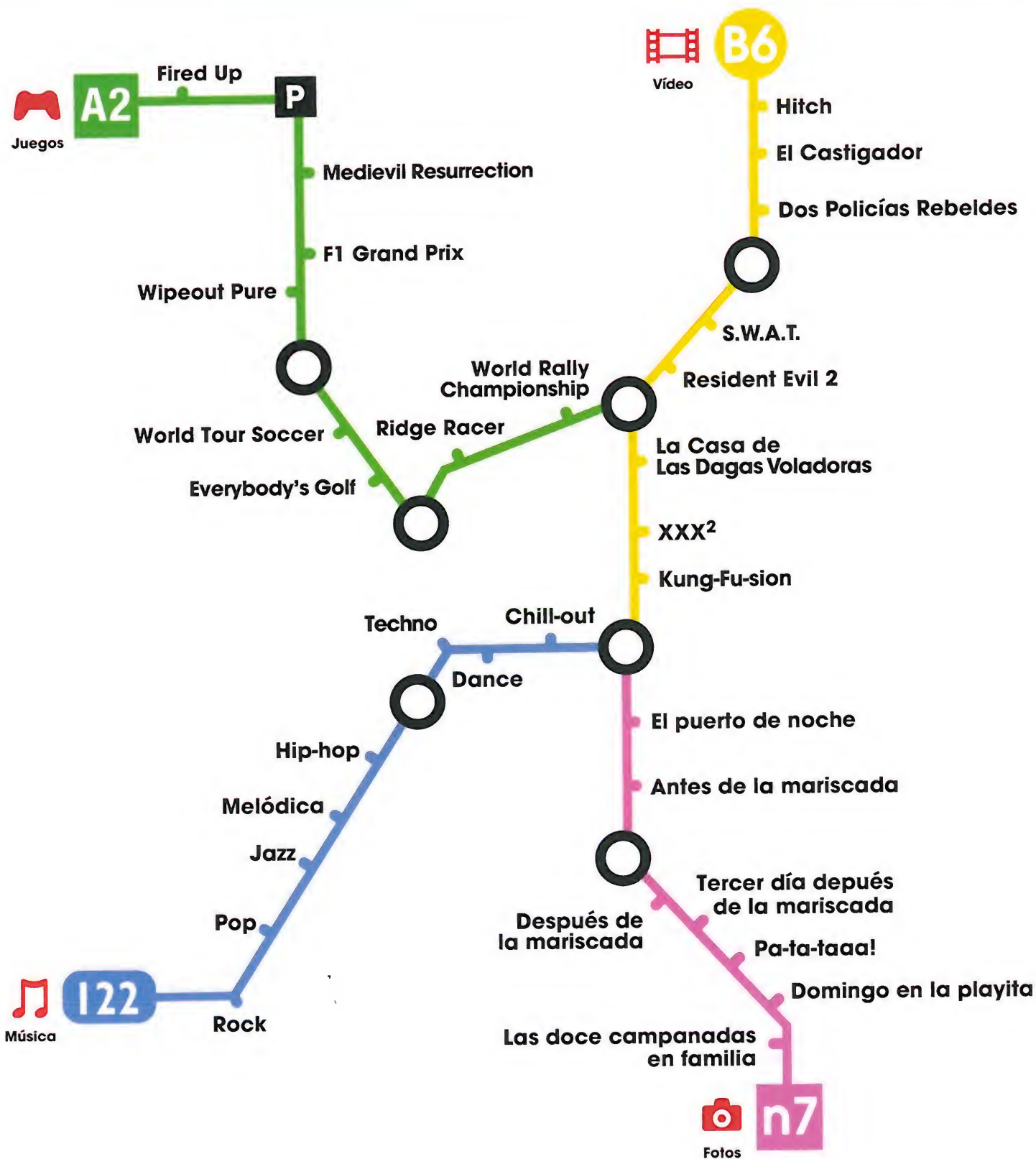
### INSTRUCCIÓN

Uno de los apartados más novedosos y divertidos es el englobado en el apartado de Instrucción. En el campamento militar tendremos que seguir las órdenes del sargento, correr, saltar, realizar pruebas de agilidad...

Recorre las habitaciones de esta fantasmagórica mansión para acabar con todos los espectros que habitan en ella



# Todos tus juegos, películas, música y fotos con tu PSP PlayStation Portable en el asiento del metro o donde tú quieras.



De casa al tren, del tren al curro, del curro al metro,  
del metro a clase, de clase a casa... A partir de ahora  
tus emociones van a seguirte a donde vayas.  
Tus mejores juegos. Tus películas favoritas. Toda tu música.  
Y tus mejores fotos. PSP PlayStation Portable.  
Por fin tus emociones salen a la calle.



[www.yourpsp.com](http://www.yourpsp.com)





COMPANIA: SONY C.E.  
DESARROLLADOR:  
NAUGHTY DOG  
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.  
PAIS DE ORIGEN:  
ESTADOS UNIDOS  
GENERO: CONDUCCION  
FORMATO: DVD-ROM  
VERSION: NTSC  
JUGADORES: 1-6  
FECHA DE APARICION:  
OCTUBRE 2005

Los vehículos podrán ser personalizados o mejorados



## JAK X

### El héroe de Naughty Dog a toda velocidad

Muchos son los héroes protagonistas de arcades de plataformas que han dado el salto, con mayor o menor fortuna, a los arcades de conducción. Mario, Sonic o Crash Bandicoot son prueba de ello. Ahora, tras convertirse en el estandarte del género durante tres años seguidos, los mismos programadores han decidido dedicar este último capítulo por entero a las carreras. Y es que en sus aventuras precedentes, sobre todo en la tercera, ya había demostrado bastante querencia por subirse a cualquier cacharro motorizado. Los «buggies» desérticos de este título vuelven a hacer acto de presencia, y el uso de estos autos de particular control y amortiguación será la piedra angular de la jugabilidad. Una trama, aparte de lo relatado en la «Trilogía de los Precursores», que nos llevará a participar en una competición a muerte en la que recorreremos muchos escenarios ya familiares y otros creados para la ocasión. El modo Historia se divide en cuatro copas, cada una de ellas en varios trazados. Y dentro de ellos, a su vez, tendremos que completar diferentes pruebas: desde la clásica carrera a la obligación de eliminar un número determinado de enemigos. Además, algunas fases presentan un entorno totalmente abierto, donde localizar unos artefactos o dar caza a criaturas serán los objetivos. Los diferentes vehículos todoterreno que iremos consiguiendo cuentan con armas ofensivas y defensivas, y un potente turbo con el que derrapar por los callejones de esta genial y saga ■ Dani3po

ON

Su agitado control y su gran jugabilidad le convierten en una de las apuestas de conducción más divertidas de la actualidad

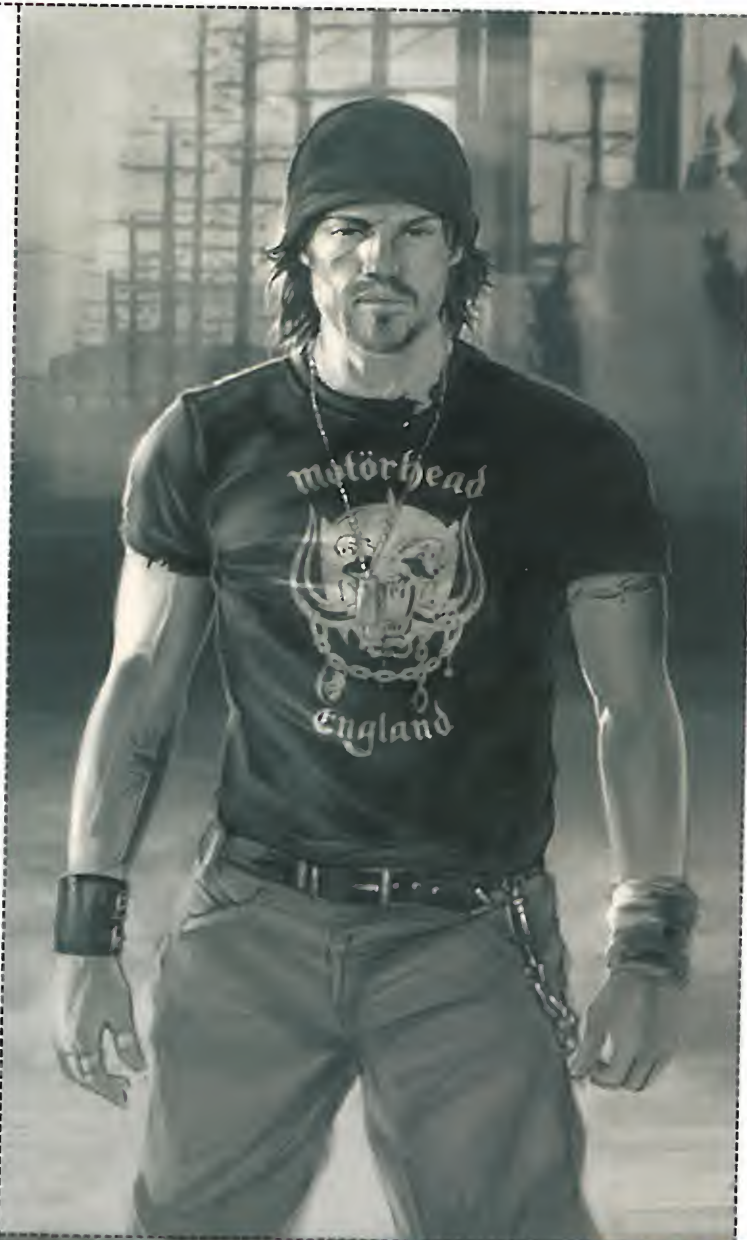
Que sus protagonistas sean las «mascotas» de Sony C.E. y posea un aire humorístico pueden hacer que pierda credibilidad entre el público

OFF



# SNIPER ELITE™

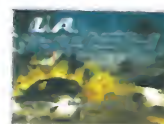




## L.A. RUSH

### Aventuras en la gran ciudad

A pesar de la dura competencia en el género, no dudamos de que la última producción automovilística de Midway merece hacerse un hueco entre las mejores, después de haber pasado unas cuantas horas con la versión casi final que nos han proporcionado nuestros amigos de Virgin Play. **L.A. Rush** es un arcade de conducción que pone ante nosotros la ciudad de Los Ángeles reproducida con gran fidelidad y detalle. Los barrios más representativos como Downtown, Hollywood o Santa Mónica, con sus amplias avenidas y características palmeras (además del tráfico más intenso que hemos visto nunca en un juego) serán el escenario de nuestras carreras. La historia gira en torno a un corredor profesional que se ve obligado a empezar de cero y ganarse el respeto de toda la ciudad. El gigantesco mapa nos permitirá movernos con toda libertad al volante de los más de treinta vehículos reales y los prototipos creados para la ocasión. En todo momento podremos decidir en qué evento participar, ya sea una carrera o misiones de destrucción (como por ejemplo derribar la popular noria del muelle de Santa Mónica). Esta libertad, junto con los espectaculares choques (que no afectarán demasiado a nuestra evolución) y la presencia constante de la policía son los rasgos característicos de un título que promete hacernos olvidar las dificultades de otros más serios. **■ Dani3po**



COMPANIA: MIDWAY  
DESARROLLADOR: MIDWAY  
DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY  
PAIS DE ORIGEN: EE.UU.  
GÉNERO: CONDUCCIÓN  
FORMATO: DVD-ROM  
VERSIÓN: PAL  
JUGADORES: 1-2  
FECHA DE APARICIÓN: OCTUBRE 2005

### PIMP MY RIDE

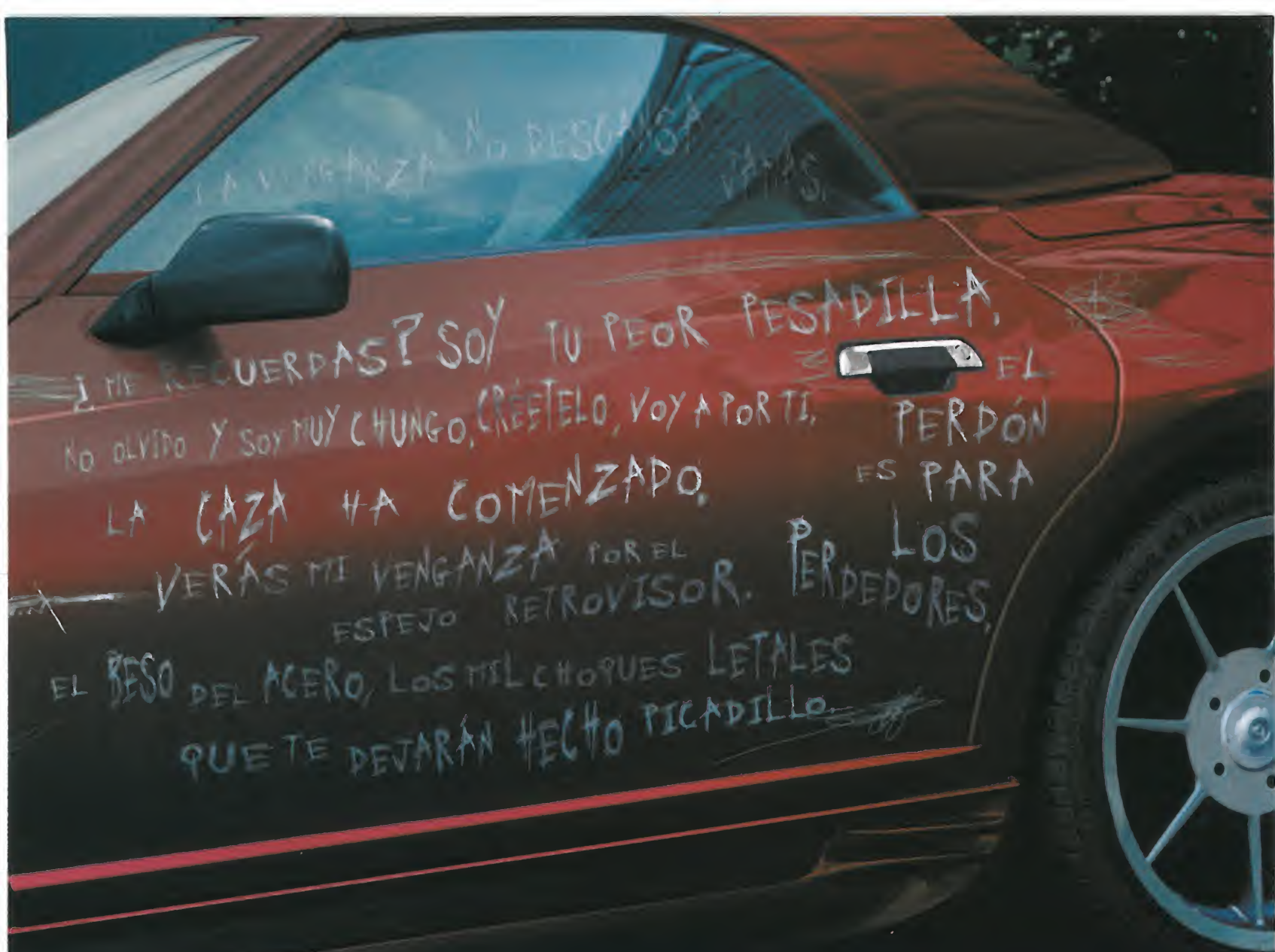
El juego cuenta con la colaboración de los integrantes de este popular programa de MTV. Lleva tu coche a «West Coast Customs» y te lo modificarán tanto exteriormente como en su rendimiento.



■ Los choques a alta velocidad darán lugar a espectaculares secuencias de destrucción. Afortunadamente, nuestro vehículo no acusará los daños y se recuperará automáticamente.



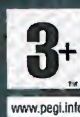




# BURNOUT REVENGE



PlayStation 2



**BURNOUT  
REVENGE**  
DISPONIBLE PARA  
PSP.



RACING GAME  
OF THE YEAR 2005



[www.burnout.ea.com](http://www.burnout.ea.com)

© 2005 Electronic Arts Inc. Reservados todos los derechos. Electronic Arts, EA, el logotipo EA y Burnout son marcas comerciales o marcas comerciales de Electronic Arts Inc. en los EE.UU. y/u otros países. Reservados todos los derechos. El logotipo Criterion Software y RenderWare son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Criterion Software Limited en los EE.UU. y/u otros países. Reservados todos los derechos. "PlayStation" and the "PS" family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PSP" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from owner. Toda otra marca es propiedad de sus respectivos dueños. EA es una marca de Electronic Arts Inc.





COMPANIA: UBISOFT  
DESARROLLADOR:  
GEARWORKS/UBISOFT  
SHANGHAI  
DISTRIBUIDOR:  
UBISOFT  
PAIS DE ORIGEN: CHINA  
GÉNERO: SHOOTER-UP  
FORMATO: DVD-ROM  
MOTOR: BETA PAL  
JANERO 2004  
FECHA DE APARICIÓN:  
25 DE OCTUBRE 2008

# BROTHERS IN ARMS

**EARNED IN BLOOD**

*La reconquista de Europa  
sólo acaba de empezar...*

**U**biSoft no ha esperado demasiado para continuar la historia de *Brothers In Arms* justo donde acabó *Road To Hill 30*, en Carentan. Allí, donde finalizó el shooter bélico más realista jamás producido en consola, arranca esta secuela en la que volveremos a sentir la crueldad de la guerra en compañía de la 101 División Aero-transportada. De nuevo, **UbiSoft** Shanghai ha aceptado el reto de adaptar a **PlayStation 2** los extraordinarios gráficos desarrollados por **Gearbox** para el original de PC, y por lo que hemos podido ver en la *beta* que ha llegado a nuestra redacción, han salido airosos de la prueba. Al igual que su predecesor, *Brothers In Arms: Earned In Blood* ofrece una visión mucho más realista de los combates que otras franquicias más *arcade* como *Call Of Duty* o *Medal Of Honor*. La depurada inteligencia artificial de los enemigos exige avanzar poco a poco,

distribuyendo tus hombres en dos grupos para ejecutar maniobras de distracción y luego atacar por los flancos. En esta entrega además tendrás la ocasión de conducir nuevos vehículos, como el tanque *M10 Wolverine*, aunque en la mayoría de las ocasiones tendrás que enfrentarte a la *Wermacht* alemana a pie con la única ayuda de tus hombres y tu dominio de la estrategia militar. En unos meses podrás comprobarlo. ■ **Nemesis**

**ON**

Los gráficos prometen estar a la altura de los de su predecesor, uno de los shooters más deslumbrantes jamás creados para PlayStation 2

La estrategia militar puede que se le atragante a más de uno, al igual que el elevado nivel de dificultad. Olvidate de hacer el fantasma como en *MOH*

**OFF**



Los soldados alemanes son demasiado listos para ponerse a tiro. Tendrás que rodearlos...

"Baker! No voy a echaros una charla, amigos. Solo hagámoslo."





# PSP™

SUPLEMENTO  
ESPECIAL

PlayStation®Portable



**GUILLERMO DEL TORO,  
UN ENAMORADO DE PSP**



# PRO EVOLUTION SOCCER 5™

**¡EL MEJOR FÚTBOL  
PARA TU PSP!**

**ESTE MES  
ANALIZAMOS...**

**MEDIEVIL**

82



**COLIN MCRAE 05**

82



**F1 GRAND PRIX**

83

**MIDNIGHT CLUB III**

83

**VIRTUA TENNIS W.T.**

84

**UNTOLD LEGENDS**

84

**NEED FOR SPEED U.R.**

86

**SPIDER-MAN 2**

87

**DYNASTY WARRIORS**

88

**¡TODAS LAS  
NOVEDADES!**

**ESDLA: TÁCTICAS**

81



**MARVEL NEMESIS**

80

**GHOST IN THE SHELL  
STAND ALONE COMPLEX**

79



# PSP YA ESTÁ AQUÍ

*La medianoche del 31 de agosto fue mágica. Diversas tiendas dentro de nuestras fronteras abrieron sus puertas para hacer entrega de las primeras PSP. Entérate de lo que sucedió en Madrid aquella noche...*


**21:00**

## LARGA ESPERA

**E**l pasado 31 de agosto será recordado por muchos. Multitud de personas se acercaron a tiendas de toda España para ser los primeros en tener en sus manos su propia **PlayStation Portable**. A pesar de la gran lista de reservas con la que ha contado la portátil, 70.000 unidades, muchos no quisieron perderse su llegada a nuestro país. Mucha expectación y nerviosismo se vivió en Madrid, pues más de 700 personas hicieron cola en las puertas de la **Fnac**. En Barcelona, otras 500 personas esperaron hasta las 12 de la noche, en Valencia 300, 200 en Alicante, 250 en Vigo... Cifras infinitas.


**22:00**

## PEREZA, UNIDOS A PSP



**S**é que no sois muy jugones, pero después de probarla creéis que PlayStation Portable va a conseguir engancharos a los videojuegos...

**Leiva:** Por supuesto. Además, como es un formato que se puede transportar a cualquier sitio, y nosotros viajamos mucho, es ideal. Y es más, la posibilidad de jugar con otro sin necesidad de cables nos ha dado la vida... ¡Imagina la cantidad de horas que le vamos a echar! (le dice a Rubén).

**Rubén:** Además también se pueden ver películas...

¿Qué es lo que más os ha llamado la atención de la consola?

**Rubén:** Sin duda, la posibilidad de jugar en cualquier sitio con otra persona y sin cables de por medio.

**Leiva:** Todas sus funciones son increíbles. Para la vida que llevamos, esta máquina nos va a hacer mucha compañía. Puedes ver pelis, escuchar música, jugar...

¿Qué juego os ha llamado más la atención de los que habéis probado?

**Leiva:** *World Tour Soccer*, estamos enganchados. Nos gusta ver el fútbol por la tele, en el campo y poder jugarlo en la PSP es una auténtica pasada. Los gráficos son muy reales, así como su jugabilidad.

¿Y cuál os gustaría que saliera?

**Rubén:** Yo soy todo un clásico. El *Pang*.

**Leiva:** El mío ya está disponible, *Ridge Racer*.

**Me han dicho que vais a ser los primeros en salir en formato UMD...**

**Rubén:** Sí, a partir del 15 de septiembre estará disponible el disco para PSP, e incluirá tanto imágenes como *videoclips*.



23:00

## MELENDI YA TIENE SU PSP

Nunca sale de gira sin su PS2 y su *Pro Evolution Soccer*. Es un incondicional de los videojuegos, y no quiso perderse la llegada de PSP a nuestro país. «Es la caña» fue lo primero que dijo al tenerla entre sus manos, después la encendió y su mirada se perdió en la pantalla. Recientemente estrenado como papá ahora tendrá que alternar los biberones con su PSP.



23:00

## SE ABREN LAS PUERTAS

La cuenta atrás comenzó, la gente se puso en pie y, según iban atravesando las puertas de la tienda, empezaron a imaginar lo que un minuto después tendrían en su poder. Qué juego comprar, qué película ver y sobre todo cómo será la experiencia de jugar con una máquina que desde hace más de seis meses está arrasando las listas de ventas de Japón y EE.UU.



00:05

## LA ESTRELLA DE LA NOCHE APARECIÓ

Después de tanta expectación PlayStation Portable por fin apareció en manos de James Armstrong, Vicepresidente y Consejero Delegado de SCE para España y Portugal, para ser entregada a Ángel Cortés (un madrileño de 19 años) que, para sorpresa de él y de todos los que estábamos allí presentes, se la llevó gratis por ser el primer comprador en España. A partir de entonces, todos los demás «con los dientes largos» se acercaron a los stand a por su PSP, y aunque tuvieron que desembolsar 249 Euros por su preciada consola también se llevaron diversos regalos.



00:15

## PSP EN TUS MANOS

Se respiraba felicidad y emoción en cada rincón de la Fnac. Ángel Cortés, el gran afortunado de la noche, nos contó que «ha sido toda una sorpresa que el presidente de Sony me haya regalado una PSP». Llevaba desde las 12 de la mañana esperando en la puerta de la tienda para ser el primero en comprarla, «hice mi reserva en cuanto se abrió el primer plazo» (hace cinco meses), y ya tenía hecha la lista de juegos y películas que se iba a comprar, «Medieval será el primer juego que pruebe». Pero no sólo fue Ángel el que esa noche jugó con PSP, más de 700 personas en Madrid se compraron una.

00:30

## JAMES ARMSTRONG

¿Quién no quiere una PSP? «La marca PlayStation en España es pura magia». Éstas fueron las primeras palabras de James Armstrong, Vicepresidente y Consejero Delegado de SCE para España y Portugal, tras hacer entrega de la primera PSP. «PlayStation ha evolucionado, la hemos convertido en una máquina más de entretenimiento» y, al ver que la gente llevaba bajo su brazo la consola, añadió «el juego sigue siendo el alma de nuestra consola, a pesar de que se haya incluido la posibilidad de reproducir música y películas».



00:45

## UN POQUITO DE MÚSICA

Pasada la media noche, los nervios estaban a flor de piel. Centenares de personas correteaban por los pasillos de la tienda, los más rezagados querían su PSP, los fotógrafos immortalizaban el momento y los periodistas estaban locos por anotar las impresiones del momento. Y todo tomó cierta tranquilidad cuando Leiva y Rubén, componentes de *Pereza*, aparecieron en escena con sus guitarras y nos deleitaron con un divertido blues que habían escrito para la ocasión, y

que versaba así: «quiero una PlayStation, el último modelo, mucho mejor que el viejo...». Después llegó el turno de *Princesas*, Madrid y demás canciones del álbum *Animales*.







POR ISABEL GARRIDO

# ENTREVISTAMOS A GUILLERMO DEL TORO

**El director de «Mimic», «Hellboy» o «Cronos» rueda actualmente en España «El Laberinto del Fauno»**



**¿Nos podrías contar algo de *El Laberinto Del Fauno*?**

Sí, es una película siamesa de otra mía muy española que se llamaba *El Espinazo Del Diablo*; aunque no sea su secuela, son películas con mucho en común, sobre todo por tratar de yuxtaponer un evento histórico con una fabulación fantástica. En el caso de *El Espinazo*, era una historia de fantasmas, en el caso de *El Laberinto* es un cuento de hadas. Muy oscuro.

**¿Qué te parece PSP? ¿Te gusta?**

Mucho. Me encanta. Me parece que es bueno... ¿Sabes?, cuando eres usuario y te enfrentas a una consola nueva lo primero que te preguntas es si el diseño y la función están plenamente integrados, y yo creo que lo que es profundamente exitoso de la consola es que es hermosísima, es un objeto absolutamente de arte, y que al mismo tiempo, a nivel funcional, es espléndida. El sonido, rebasa lo que yo podría esperar de un aparato de sus dimensiones y características. A nivel de vídeo, el sistema de almacenaje, y de reproducción, son perfectamente coherentes con el tamaño de

pantalla. Y finalmente, lo que es un toque genial es que los controles de la consola, si eres un usuario de **PlayStation**, o si no lo eres, son intuitivos, se navega y se opera de manera sencilla, muy orgánica. Y creo que a nivel de esa integración de forma, diseño y función, es un aparato insuperable.

**¿Qué hiciste la primera vez que cogiste PlayStation Portable?**

Bueno, la primera vez que cogí **PSP** fue precisamente para revisar *Hellboy* así que me puse a ver la manera en que estaban adaptados los menús, y evalué si la forma en que la plataforma de audio y vídeo funcionaba con la película me parecía placentera, adecuada, suficiente... Yo creo que la traducción al tamaño y al formato que tiene, ha sido verdaderamente virtuosa. Además, tiene algo muy hermoso, muy táctil y muy intuitivo como maquinilla, y me encanta la posibilidad de tener, literalmente una película entre las manos. El formato es absolutamente emocionante.

**¿Qué opinión tienes acerca del formato UMD-Vídeo?**

Yo creo que el UMD-Vídeo era un experimento que ya era tiempo de que se hiciera. No soy adivino para vaticinar cómo va a ir pero me parece hermosísimo que en la vida diaria ya exista la posibilidad del cine de bolsillo, ¿no?

**Aparte de ver películas, ¿echas alguna partida con alguna videoconsola?**

Soy usuario de todas las plataformas, muy democrático (risas). Pero normalmente los videojuegos en mi familia, tanto con mis hijas como con mis hermanos, son una forma de contacto social donde jugamos juntos; no es una experiencia individual sino que jugamos muchos torneos, jugamos mucho entre nosotros... para mí es un ritual diario jugar un par de horas con mis hermanos o con mi hija mayor.

**¿Hay algún género que te guste en particular?**

A mi hija le gustan los juegos más infantiles, a mí me gusta mucho los de acción y los de acción-horror, como es muy predecible.

**¿Cuál es el título de Survival Horror que más le ha gustado?**

Ahorita... es que llevo un año sin jugar casi... el último que jugué y que me gustó mucho... La última secuela

de *Silent Hill* me encantó, el tres. Y me gustó también uno que se llama *Clock Tower*. Son parecidos, son los dos un horror muy japonés, muy ambiguo y muy de atmósferas. En *Silent Hill*, cada vez que salían las sombras esas... los hombres sombras, yo me «cagaba por las patas»...

**¿Te gustaría trabajar para el mundo de los videojuegos?**

Bueno, estamos planeando justamente en combinación con **Columbia** y con **Revolution**, el juego para *Hellboy* y la segunda parte para que película y videojuego salgan juntos en un año, o año y medio.

**¿Los directores de cine actualmente se inspiran en el mundo del videojuego para crear?**

Yo sí, los demás no sé, pero a mí me gusta mucho que el videojuego tenga un lenguaje de diseño visual y de audio muy rico, y creo que en algunos casos es más envolvente que el del cine, porque es más abierto.

**¿Es verdad que vas a adaptar una obra del escritor H.P. Lovecraft?**

Eso espero. Sí, estamos adaptando una obra suya que se llama *Las Montañas De La Locura*, pero como por el momento no tengo 85 millones en la cartera, tengo que esperar a que alguien la financie...

**«LA PRIMERA VEZ QUE COGÍ UNA PSP FUE PARA REVISAR HELLBOY, EL FORMATO ES EMOCIONANTE»**



## LAS MEJORES DESCARGAS EN

[WWW.YOURPSP.COM](http://WWW.YOURPSP.COM)

No te pierdas todo el contenido que la web oficial de **PSP** tiene preparado para tu portátil: expansiones para los juegos *WipeOut Pure* y *Fired Up*, temas en MP3, fondos de pantalla y vídeos exclusivos como *Princesas de Pereza*. Para descargarlos, no necesitas más que conectar tu **PSP** al ordenador mediante un cable USB.

Tu toque personal



## UBISOFT DISTRIBUIRÁ JUEGOS DE SONY ONLINE

*Los dos primeros títulos serán GripShift y Frantix*

Ubisoft ha anunciado un acuerdo con **Sony Online Ent.** gracias al cual publicará varios títulos de **PSP** en Europa, Asia y Australia. Ambas empresas ya habían trabajado juntas durante algunos años, de hecho, una de sus colaboraciones más relevantes, fue la que permitió disfrutar de *Everquest* en Europa. En lo que se refiere a **PSP**, los primeros juegos en llegar serán *GripShift* y *Frantix*. *GripShift* combina

la adrenalina de la conducción en 3D con el reto de resolver *puzzles*, y permitirá a los jugadores retarse en una contrarreloj, competir en modo multijugador gracias al Wi-Fi o diseñar sus propios niveles. *Frantix*, por su parte, pondrá a prueba nuestra destreza a través de *puzzles* mientras se exploran sus más de 180 mundos tridimensionales. Ambos juegos llegarán en Navidad a un precio recomendado de 30 Euros.

«PUZZLES Y CONDUCCIÓN PARA EL CATÁLOGO DE PSP»

## MÁS DETALLES SOBRE LIBERTY CITY STORIES

*En esta versión podremos pilotar una lancha fueraborda*



**R**ockstar va ofreciendo con cuentagotas información de cada una de las misiones que conformarán el inminente *GTA* para **PlayStation Portable** que será lanzado a finales de este mes de octubre. En nuestra reciente visita a las oficinas de **Rockstar** en Londres pudimos ver la primera misión «pasada por agua». La acción se desarrolla de camino a *Staunton Island*, lugar donde se puede llegar en ferry o en lancha. Evidentemente, la segunda opción resulta mucho más rápida, atractiva y peligrosa. Una vez montados en el fueraborda no tardarán en aparecer enemigos disparando a troche y moche desde otras motoras, desde los embarcaderos cercanos o, la opción más espectacular, desde un helicóptero, realmente difícil de abatir a base de ametralladora. Misión especialmente complicada

debido al vaivén que provocan las olas sobre la embarcación. Además, nuestra motora irá sufriendo daños a medida que recibe las agresiones, pese a lo cual será capaz de realizar saltos al más puro estilo James Bond... siempre que se tenga la suficiente habilidad.



## GHOST IN THE SHELL LLEGA A PSP

*Atari también anuncia Kao Challengers*

Tras la llegada a nuestro continente de la versión PS2 de *Stand Alone Complex*, **Atari** ha confirmado que el próximo Otoño los europeos podremos disfrutar en nuestra **PSP** del juego basado en el popular *anime* de Masamune Shirow. En esta ocasión, la acción se desarrollará en primera persona y la tecnología inalámbrica permitirá que seis usuarios puedan aprovechar sus posibilidades multijugador en modo Competición o Cooperativo. Por otro lado, *Kao Challengers* llegará a las tiendas en octubre.





# PRO EVOLUTION SOCCER 5

COMPañIA: KONAMI  
GÉNERO: DEPORTIVO  
FECHA DE APARICIÓN:  
NOVIEMBRE 2005

*La primera entrega de la saga en PSP supera las expectativas*



## MARVEL NEMESIS

*La batalla de las estrellas Marvel*

De la colaboración de Electronic Arts y Marvel ha surgido una nueva raza de personajes con superpoderes que se enfrentarán a los ya populares de Marvel. En este último grupo encontraremos a viejos conocidos como Elektra, Ironman, Lobezno, Capitán América, Spiderman... Las luchas uno contra uno en grandes escenarios interactivos y altamente destructibles serán la base del juego, con un sistema ágil y dinámico alejado de los títulos más tácticos. Además, la versión que nos ocupa incorporará personajes y escenarios totalmente exclusivos.



COMPañIA: EA GAMES •  
GÉNERO: BEAT'EM UP •  
FECHA DE APARICIÓN:  
OCTUBRE 2005







Al fin hemos tenido oportunidad de jugar con la esperada versión **PSP** de **PES5** y las primeras impresiones superan nuestras propias expectativas. Tal y como **Konami** prometió, la primera entrega de la saga para **PSP** posee el mismo control que la versión para **PS2** y, sorprendentemente, transmite las mismas sensaciones jugables. El comportamiento de los jugadores, la aleatoriedad del resultado en cada partido, la tensión y las emociones... Todo es idéntico a *Pro Evolution Soccer 5* de **PlayStation 2**. La modificación en el control de la versión

«de sobremesa» (desaparición de los regates con **R2**) hace que jugar un partido en una y otra consola se convierta en la misma experiencia jugable que ningún otro simulador deportivo ha sido capaz de igualar. Las mayores diferencias las encontraremos en su motor gráfico y, por desgracia, en la ausencia de algunos elementos. Aunque **PSP** posee una potencia increíble para ser una portátil, la aparición simultánea de muchos jugadores (corners, ataques prolongados al área) provoca alguna que otra ralentización;

por este mismo motivo, la distancia entre el terreno de juego y la cámara durante los partidos no es muy grande (las opciones de cámara están limitadas a tres, y no demasiado lejanas). La carencia más importante del juego es la *Liga Master*, con lo que las opciones de juego iniciales quedarán reducidas a Partido, Liga, Entrenamiento, Multijugador (*Wi-Fi*) y Editor. Ésta última permite la interacción con el **PES5** de **PS2**, pues con la ayuda de un cable **USB** podremos enviar los datos de equipos y jugadores editados en **PS2** a la portátil

de **Sony**. Otro de los elementos «perdidos» en la conversión son los comentarios (que acabarían con la batería en poco tiempo), algo que por suerte no influye en absoluto en el desarrollo de los partidos. Para economizar batería, entre sus opciones cuenta con la de activar un modo de ahorro de batería, que elimina la reproducción de música y reduce la variedad del sonido ambiental. La calidad de **PES5**, capaz de sorprender al más esperanzado, lo convertirá instantáneamente en el mejor juego de fútbol para **PlayStation Portable**.

## EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: TACTICAS

COMPANIA  
EA GAMES •  
GÉNERO:  
RPG TÁCTICO  
• FECHA DE  
APARICIÓN:  
NOVIEMBRE  
2005

*Salva la Tierra Media mientras esperas el tren*

Partiendo del apartado técnico y la idea argumental de *La Tercera Edad*, los programadores de **EA Redwood Shores** han optado por utilizar la conocida fórmula de **RPG táctico** por turnos que tan popular hicieron juegos como *Vandal Hearts* o *Final Fantasy Tactics*. Los eventos más importantes de la trilogía cinematográfica serán revividos en forma de grandes batallas entre La Comunidad del Anillo y las tropas de

Sauron. Podremos elegir entre un amplio plantel de personajes como Gandalf, Frodo, Aragorn, Legolas, Gimli e incluso Sauron. Además seremos testigos de cómo mejoran, aprenden nuevas habilidades y optimizan su equipamiento. En cuanto a las opciones multijugador, se incluirá un modo para cuatro participantes de forma simultánea basado en la utilización de un tiempo determinado por turnos

■ Controlaremos a un grupo de personajes por turnos sobre una cuadrícula







COMPañIA:  
SONY C.E.  
DESARROLLADOR:  
SCI CAMBRIDGE  
DISTRIBUIDOR:  
SONY C.E.  
GéNERO:  
ARCADE/AVENT.  
MULTIjugADOR:  
1-2 Wi-Fi  
TEXTO-DOBLAJE:  
CASTELLANO/CAST.  
SALVAR PARTIDA:  
128 MB  
LANZAMIENTO:  
1 DE SEPTIEMBRE  
P.V.P.: 49,99 EUROS

# MEDIEVIL

El clásico de PSone, adaptado y mejorado para PSP

Siete años después de debutar en PSone, Sir Daniel Fortesque vuelve al primer plano de la actualidad, al protagonizar la adaptación a PSP del clásico *Medieval*. Entre las mejoras que ofrece este *remake*, además de nuevas fases, encontrarás minijuegos para disfrutar en solitario o en compañía de un amigo via *Wi-Fi*, algunos de ellos tan divertidos que no podrás despegarte de tu UMD de *Medieval*, incluso después de llegar al final de la aventura central. A pesar del tiempo trans-

currido, *Medieval* no ha perdido ni un ápice de su frescura y humor original. La huella de *Ghosts 'N Goblins*, *Pesadilla Antes De Navidad* y el humor de los *Monty Python* se deja notar tanto en los escenarios como en diálogos, beneficiados por un genial doblaje al castellano. *Medieval* no ofrece una mecánica rompedora o gráficos magistrales, pero es una opción más que recomendable para los que quieran disfrutar en su PSP de algo más que *arcades* de conducción. ■ **Nemesis**



## LO MEJOR Y LO PEOR

**[+]** La música (digna de Danny Elfman) y el doblaje al castellano. Un juego así hay que jugarlo con cascos.  
**[+]** Ya puestos a adaptar, podrían haber incluido las dos entregas de *Medieval* en un sólo UMD.

**[5.5]** **GRÁFICOS:** Escenarios con mucha profundidad y un motor más suave que el de la preview del mes pasado, pero todavía algo brusco.

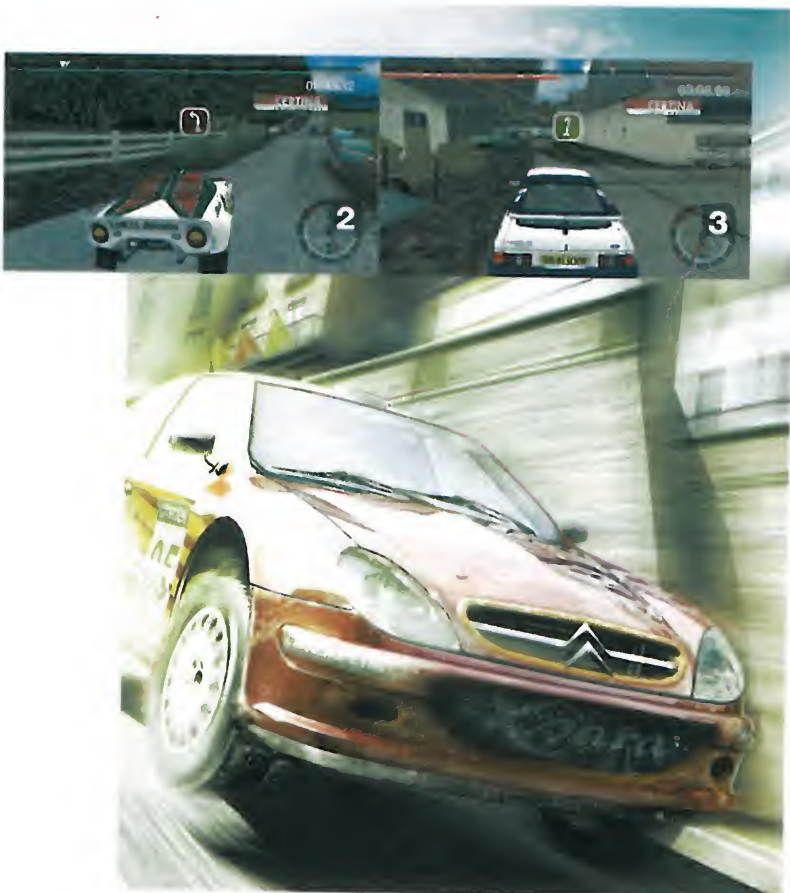
**[9.3]** **AUDIO:** La música es una delicia, al igual que el doblaje al castellano. ¿Habrá tanta suerte con el resto de juegos PSP?

**[8.4]** **JUGABILIDAD:** El control del personaje, aunque mejorable, supera con creces al del original de PSone.

PUNTUACIÓN OFICIAL

**8.5**

PSP



# COLIN MCRAE 05

El «Campeón» aumenta su palmarés en la portátil de Sony

Y es que desde que vimos las primeras imágenes, no pudimos dar crédito al trabajo de los programadores de **Codemasters**. La excelente edición de 2005 de su simulador más aclamado ha sido trasladada con total fidelidad a PSP. Sus múltiples circuitos y vehículos (que no se limitan a los que actualmente corren en el Campeonato del Mundo), su elevada calidad gráfica y realismo (donde destaca el impecable modelado de los coches) y, lo mejor de todo, sus variados modos de juego. Dentro de este apartado destaca sobremanera la modalidad Carrera, en la que tendremos que ir superando una serie de pruebas diferentes para desbloquear modelos y mejoras para ellos. Lo único en lo que palidece esta conversión es en el control, que sigue siendo igual de exigente aunque no es tan preciso con el *stick* de PSP. ■ **Dani3Po**

## LO MEJOR Y LO PEOR

**[+]** Poder contar con un juego tan completo como este en la palma de tu mano y en todo momento.  
**[+]** El control con el mando de PSP no es tan preciso como con el DualShock 2.

**[9.2]** **GRÁFICOS:** Tanto el diseño y modelado de los coches como los escenarios rayan a una gran altura, y la fluidez de su motor es total.

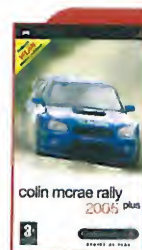
**[8.8]** **AUDIO:** Lo único a destacar en este apartado son las conseguidas voces en castellano de nuestro copiloto.

**[9.0]** **JUGABILIDAD:** Se trata del simulador de rallys más divertido y profundo de PS2, y lo mismo ocurre en PSP.

PUNTUACIÓN OFICIAL

**9.1**

PSP



COMPañIA:  
CODEMASTERS  
DESARROLLADOR:  
CODEMASTERS  
DISTRIBUIDOR:  
CODEMASTERS  
GéNERO:  
CONDUCCIÓN  
MULTIjugADOR:  
1-8 Wi-Fi  
TEXTO-DOBLAJE:  
CASTELLANO/CAST.  
SALVAR PARTIDA:  
4176 KB  
LANZAMIENTO:  
1 DE SEPTIEMBRE  
P.V.P.: 49,95 EUROS





## LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El poder disputar una temporada completa y emular a Fernando Alonso desde cualquier parte.  
[-] Tanto su jugabilidad como su calidad técnica están por debajo de otros juegos de conducción.

**6.6 GRÁFICOS:** El monoplaque que pilotamos está bien recreado, pero el resto ha sido bastante simplificado en pos de la fluidez.  
**6.5 AUDIO:** La melodía de la intro y el rugir de los motores de los coches son lo único destacable de este apartado.

**6.7 JUGABILIDAD:** El simplificado control y la excesiva velocidad hace que el realismo se haya dejado de lado.

PUNTUACIÓN OFICIAL

**6.6**

PSP



# F1 GRAND PRIX

«Con mucho más Alonso que otros productos»



COMPANÍA:  
SONY C.E.  
DESARROLLADOR:  
TRAVELLER'S  
TALES  
DISTRIBUIDOR:  
SONY C.E.  
GÉNERO:  
CONDUCCIÓN  
MULTIJUGADOR  
1-8 Wi-Fi  
TEXTO-DOBLAJE:  
CASTELLANO-  
SALVAR PARTIDA  
192 KB  
LANZAMIENTO:  
1 DE SEPTIEMBRE  
P.V.P.: 49,95 EUROS

La gran carrera de Alonso es el mejor reclamo para un juego que es, en esencia, una versión simplificada de F1 2005 para PS2. Todos los circuitos, competidores y vehículos del mundial se hallan recreados con gran realismo, aunque su calidad gráfica no es tan alta como en la versión para su «hermana mayor», y a veces la fluidez deja algo que desear. El control es más sencillo, hasta tal punto que apenas tendremos que usar el freno en las curvas (aunque se puede ajustar) y se han añadido modos de juego de más corta duración. Si eres fan de esta disciplina, adelante. Si no, hay ofertas mejores en el género. ■ **Dani3Po**



# MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDITION

La mejor conducción callejera en tu bolsillo

La tercera entrega del simulador de conducción callejera nacido junto a PlayStation 2 llega a la portátil de Sony, conservando todos y cada uno de los detalles que hicieron de la versión 128 bits uno de los mejores del género. Rockstar ha incluido todos los vehículos, modos de juego y escenarios de la versión PS2, pero ha tenido que sacrificar algo esencial en un juego para portátiles, que son los tiempos de carga. La media de carga antes de cada carrera es de 45 segundos. Si no fuera por ese detalle, su calidad técnica, su genial modo Historia y su intuitivo control le convertirían en el mejor del género para PSP. ■ **Doc**



COMPANÍA:  
ROCKSTAR  
DESARROLLADOR:  
ROCKSTAR LEEDS  
DISTRIBUIDOR:  
TAKE TWO  
GÉNERO:  
CONDUCCIÓN  
MULTIJUGADOR:  
1-8 Wi-Fi  
TEXTO-DOBLAJE:  
CASTELLANO-  
INGLÉS  
SALVAR PARTIDA:  
448 KB  
LANZAMIENTO:  
1 DE SEPTIEMBRE  
P.V.P.: 49,95 EUROS



## LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Su motor gráfico y su completísimo modo Historia. El control resulta de lo más intuitivo.  
[-] Las cargas son, literalmente, insufribles. Unos 40 segundos por carrera resultan insoportables.

**9.2 GRÁFICOS:** Rockstar ha trasladado el engine de la versión PS2 intacto a PSP. Su frame rate mejora a medida que optimizamos el coche.

**9.3 AUDIO:** 113 geniales pistas de Techno y Rock amenizan cada una de las carreras del juego.

**7.5 JUGABILIDAD:** Un genial modo Historia, Tuning, tres ciudades para explorar... y unas cargas insufribles.

PUNTUACIÓN OFICIAL

**8.4**

PSP





**LO MEJOR  
Y LO PEOR**

**[+]** Es tan divertido y jugable como las versiones de Virtua Tennis 2 para recreativa y PS2.  
**[-]** Al principio, ganar las últimas rondas de los torneos nos parecerá una tarea imposible.

**8.7 GRÁFICOS:** El engine adaptado por Sumo es clavado al de la versión de V72 para PS2. Su frame rate se mantiene estable a 60 fps.

**8.6 AUDIO:** La banda sonora inflida y pegadiza del V72 original está intacta en PSP.

**9.0 JUGABILIDAD:** Tiene muchísimos modos de juego, un control simple y un desarrollo extremadamente adictivo.

PUNTUACIÓN OFICIAL



**Hasta cuatro jugadores pueden participar en divertidos partidos de dobles**

# VIRTUA TENNIS WORLD TOUR

*El más divertido simulador de tenis llega a PSP*

El simulador deportivo más adictivo de los últimos tiempos (con permiso de *Pro Evolution Soccer 5*), llega a la portátil de **Sony** con un aspecto y un control que poco tienen que envidiar a los de las versiones para recreativa y consola «de sobremesa». **Sumo** y **Sega** han bordado la versión **PSP** de *Virtua Tennis*, clavando su apartado gráfico al de la versión original y dotando al juego del simple e intuitivo control que siempre ha caracterizado a la saga, así como incluyendo todos sus clásicos modos de juego. El modo Campeonato Mundial (*World Tour*) se encuentra intacto en **PSP**, con las posibilidades de

personalización de nuestros tenistas, las pruebas para aumentar sus habilidades y el calendario de competiciones. La conexión inalámbrica de **PSP** permite partidos para un máximo de 4 jugadores. Como extra, **Sumo** ha añadido cuatro nuevos minijuegos en los que podremos participar con cualquiera de los tenistas disponibles y con nuestros personajes creados para el modo Campeonato Mundial. Como ya hemos mencionado, técnicamente el juego de **Sega** es idéntico a la versión recreativa; el **hardware** de **PSP** muestra un engine detallado y extremadamente suave, que no baja en ningún momento de los 60 fotogramas por segundo. ■ **Doc**



COMPañÍA:  
SEGA  
DESARROLLADOR:  
SUMO DIGITAL  
DISTRIBUIDOR:  
ATARI  
GÉNERO:  
DEPORTIVO  
MULTIJUGADOR:  
1-4 WII-FI  
TEXTO-DOBLAJE:  
CASTELLANO-CAST.  
SALVAR PARTIDA:  
128 KB  
LANZAMIENTO:  
1 DE SEPTIEMBRE  
P.V.P.: 49,95 EUROS

# UNTOLD LEGENDS

*Una fórmula conocida se estrena en PSP*

El hecho de ser el único RPG con el que cuenta la consola en la actualidad no quita mérito a la producción de **Sony Online**. Los que conozcan *Champions Of Norrath* o *Baldur's Gate* de **PS2** sabrán perfectamente a qué atenerse. Cuatro personajes diferentes (ya sea en solitario o cooperando) se enfrentarán a la exploración de grandes escenarios, interiores y exteriores, mientras acaban con todas las criaturas que encuentren, resuelven misiones (sin mucha miga, la verdad), mejoran sus características, aprenden nuevas técnicas y conjuros, y consiguen todo tipo de equipamiento. Este es uno de los mayores alicientes, junto con su gran jugabilidad y su notable apartado gráfico. Lo que es incomprensible es su elevado precio. ■ **Dani3PO**



COMPañÍA:  
ACTIVISION  
DESARROLLADOR:  
SONY ONLINE  
DISTRIBUIDOR:  
ACTIVISION  
GÉNERO:  
RPG DE ACCIÓN  
MULTIJUGADOR:  
1-4 WII-FI  
TEXTO-DOBLAJE:  
CASTELLANO-  
SALVAR PARTIDA:  
112 KB  
LANZAMIENTO:  
1 DE SEPTIEMBRE  
P.V.P.: 59,95 EUROS

**Cuatro jugadores podrán cooperar en la aventura central**

**LO MEJOR  
Y LO PEOR**

**[+]** Divertido, largo y lleno de zonas diferentes que explorar. Se agradece el modo cooperativo.  
**[-]** No encontramos explicación alguna para que los juegos de Activision cuesten 10 Euros más.

**8.5 GRÁFICOS:** Enormes escenarios de gran variedad, muchos elementos en pantalla y una fluidez disculible.

**8.4 AUDIO:** El juego no cuenta con ningún tipo de voces y la música ambiente sin demasiada genialidad en su composición.

**9.0 JUGABILIDAD:** La mecánica «hack&slash», pese a ser ya muy recurrente, sigue ofreciendo unos resultados excelentes.

PUNTUACIÓN OFICIAL



PSP



El miedo cierra el círculo

the  
ring  
(La señal 2)

2



El 11 de OCTUBRE  
en DVD





**LO MEJOR  
Y LO PEOR**

**+** La gran cantidad de opciones de juego y de personalización de los múltiples vehículos  
**-** Técnicamente se queda por detrás comparado con otros, y el control es demasiado sensible

**6.6** **GRÁFICOS:** El motor es bastante fluido y la velocidad alta, pero el modelado de los vehículos y la poca variedad de escenarios arruinan algo el trabajo.

**6.9** **AUDIO:** Banda sonora licenciada llena de grupos de rock más o menos populares.

**6.6** **JUGABILIDAD:** Si logras sumergirte en su desarrollo encontrarás un título muy complejo y completo.

Puntuación Oficial

**6.6**

PSP

# NEED FOR SPEED UNDERGROUND RIVALS

Lleva las carreras urbanas allí donde vayas

El fenómeno de las carreras *Tuning* lo abarca todo, y la nueva **PSP** no podía quedarse sin su ración correspondiente. Para ello **Electronic Arts** ha decidido adaptar su saga más popular y exitosa, aunque no ha realizado una conversión propiamente dicho. Cogiendo la base de *Need For Speed Underground 2*, ha eliminado el recorrido libre por la ciudad y lo ha sustituido por un sistema de menús. Lo que sí se ha mantenido es el número de vehículos (más o menos) y además se han añadido nuevas pruebas. La monotonía que provocan las carreras «normales» se verá inte-

rrumpida por todo tipo de desafíos, desde velocidad a derrapes. Lo que sí que nos puede provocar cierta pesadez es la poca variedad de escenarios, todos urbanos y bajo la luz de la luna. El modelado de los vehículos tampoco pasa de notable y su control (pesan tan poco que parecen de papel) no ayudará demasiado, aunque a todo se acostumbra uno. En definitiva, es un juego que logrará enganchar a aquellos que busquen algo más complejo que *Ridge Racer* o *Wipeout*, con más posibilidades de evolución y, sobre todo, de personalización de nuestro vehículo al estilo *Tuning*. ■ **Dani3Po**



COMPAÑÍA:  
ELECTRONIC ARTS  
DESARROLLADOR:  
EA CANADA  
DISTRIBUIDOR:  
ELECTRONIC ARTS  
GÉNERO:  
CONDUCCIÓN  
MULTIJUGADOR:  
1-4 PARTY PLAY  
1-2 WI-FI  
TEXTO-DOBLAJE:  
CASTELLANO-  
SALVAR PARTIDA:  
128 KB  
LANZAMIENTO:  
1 DE SEPTIEMBRE  
P.V.P.: 49,95 EUROS

# EVERYBODY'S GOLF

Clap Hanz se marca un «hoyo en uno» en PSP



COMPAÑÍA:  
SONY C.E.  
DESARROLLADOR:  
CLAP HANZ  
DISTRIBUIDOR:  
SONY C.E.  
GÉNERO:  
DEPORTIVO  
MULTIJUGADOR:  
1-8 WI-FI  
TEXTO-DOBLAJE:  
CASTELLANO-  
INGLÉS  
SALVAR PARTIDA:  
736 KB  
LANZAMIENTO:  
1 DE SEPTIEMBRE  
P.V.P.: 49,95 EUROS

Antiguos miembros de Camelot, creadores del *Everybody's Golf* original, firman un título cuyo control y desarrollo sobrepasan los límites impuestos por el deporte en el que está basado. Te guste o no el golf «real», el título de *Clap Hanz* te enganchará sin remedio gracias a su adictivo desarrollo, su control simple, su simpática puesta en escena y la gran cantidad de extras, secretos y modos de juego que atesora. Aunque el desarrollo del juego no da para muchas florituras gráficas, sus programadores han unido con éxito un entorno realista (con efectos de iluminación bastante buenos) a unos personajes de aspecto caricaturesco. ■ **Doc**

**LO MEJOR  
Y LO PEOR**

**+** Su adictivo desarrollo. Las tremendas posibilidades de personalización de los personajes  
**-** No le quedará tiempo ni batería para jugar a otros juegos de PlayStation Portable

**6.6** **GRÁFICOS:** Mezcla un entorno muy realista con unos simpáticos personajes caricaturescos. Lo mejor, sus efectos de iluminación.

**6.6** **AUDIO:** Su banda sonora es de lo más pegadiza y, sorprendentemente, no resulta repetitiva. Las voces están en inglés.

**9.3** **JUGABILIDAD:** Su gran cantidad de modos de juego, los personajes secretos, su exquisito control... todo es genial en EG.

Puntuación Oficial

**9.2**

PSP

■ Podrás personalizar el aspecto de tus golfistas





# SPIDER-MAN 2

Ponte en la piel de tu superhéroe favorito donde y cuando quieras



COMPANÍA:  
ACTIVISION  
DESARROLLADOR:  
VICARIOUS VISIONS  
DISTRIBUIDOR:  
ACTIVISION  
GÉNERO:  
ACCIÓN/PLATA-  
FORMAS  
MULTIJUGADOR:  
NO  
TEXTO-DOBLAJE:  
CASTELLANO/CAST.  
SALVAR PARTIDA:  
290 KB  
LANZAMIENTO:  
1 DE SEPTIEMBRE  
P.V.P.: 59,95 EUROS

Las aventuras del superhéroe de Marvel adquieren una nueva dimensión en PSP. Los magos de Vicarious Visions han adaptado el argumento de la segunda película protagonizada por Tobey Maguire siguiendo los cánones visuales y jugables que convirtieron a la saga en PSone y PS2 en auténticos superventas. Aunque, por desgracia, su desarrollo no es «libre» como en la última edición para PS2, sus programadores han incluido ciertos detalles, como la posibilidad de evolucionar aspectos de Spidey a nuestro gusto, haciendo así especial la versión del juego para la portátil de Sony. Lo mejor de Spider-Man 2 son, sin ninguna duda, sus espectaculares gráficos y su magnífico doblaje al castellano. ■ Doc



■ Vicarious Visions ha añadido personajes clásicos del cómic en el juego como El Buitre

## LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El doblaje al castellano del juego es perfecto. Su engine es suave y muestra variados efectos gráficos.  
[-] Es una lástima que su desarrollo sea lineal y no como la última entrega para PS2. Su precio.

**8.6 GRÁFICOS:** El motor del juego es muy suave, está repleto de efectos gráficos y muestra Nueva York con mucho detalle.

**8.7 AUDIO:** Su banda sonora es algo repetitiva, pero su excelente doblaje ayuda a aumentar su puntuación en este apartado.

**8.5 JUGABILIDAD:** Su curva de dificultad es excelente. La posibilidad de potenciar las habilidades de Spidey es genial.

PUNTUACIÓN OFICIAL

8.6

PSP

# WIPEOUT PURE

La revolución del estilo «hi-tech»

Consagrada en PSone, algo olvidada en PS2, la saga de conducción futurista por excelencia llega a la portátil de Sony en mejor forma que nunca. Los integrantes de Studio Liverpool (anteriormente Psygnosis) han dado forma a la mejor entrega de la serie. Su espectacular y sinuoso apartado gráfico, presidido por un diseño «art déco» es tan sólo superado por una jugabilidad a prueba de bombas, gracias al exquisito control. Tan sólo se echa de menos algún modo de juego

más «profundo», aunque para alargar la vida del juego contamos con descargas desde la web. ■ Dani3Po

■ Las naves de Wipeout nunca se habían visto tan bien



## LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Su genial apartado gráfico, la banda sonora y la fluidez de sus movimientos en todo momento.  
[-] Que muchos no sepan apreciar su particular jugabilidad y se decanten por otros.

**9.3 GRÁFICOS:** El motor creado para la ocasión poco tiene que envidiar a los más potentes de PlayStation 2. Muy fluido y bello.

**9.3 AUDIO:** La banda sonora original cuenta con potentes temas de artistas reconocidos del Techno.

**9.2 JUGABILIDAD:** El control ha sido mejorado con respecto a anteriores versiones, sobre todo en las curvas.

PUNTUACIÓN OFICIAL

9.3

PSP





■ Podrás intercambiar los oficiales conseguidos con otras PSP via Wi-Fi

#### LO MEJOR Y LO PEOR

**[+]** Las novedades incluidas para esta versión, como la posibilidad de intercambiar oficiales.  
**[-]** Técnicamente no es ni mucho menos de lo mejor del catálogo de PSP. Demasiada niebla.

**7.5** **GRÁFICOS:** Su engine es estable, pero sus texturas son bastante pobres, y el efecto de la niebla empaña todo su apartado gráfico.

**8.4** **AUDIO:** Su banda sonora, una especie de rock épico-oriental es similar a la de las versiones del juego para PS2.

**8.0** **JUGABILIDAD:** Su peculiar y simple sistema de juego hará que te enganches sin remedio, o que lo odies para siempre.

PUNTUACIÓN OFICIAL

**7.8**

PSP



## DYNASTY WARRIORS

Acción, estrategia y lucha de la mano de Koei

**T**ras una buena cantidad de entregas creadas para PS2, la saga *Dynasty Warriors* se estrena en PSP a través de un título que no defraudará a los seguidores de los títulos de Koei. El desarrollo de las versiones para los 128 bits de Sony ha sido calcado en PSP, aprovechando la pantalla panorámica de la portátil para mostrar un pequeño mapa y datos sobre el combate. Aunque a primera vista, *Dynasty Warriors* parece un *beat'em-up* de lo

más simple, Koei ha ido introduciendo elementos de estrategia en cada una de sus entregas, y la versión para PSP las incluye todas. De hecho, hace gala de novedades exclusivas para esta versión portátil, como la posibilidad de intercambiar los oficiales conseguidos con otras PSP a través de la conexión inalámbrica. Técnicamente, *DW* posee un engine estable, aunque sufre el mismo problema que las demás versiones: la omnipresente niebla. ■ **Doc**



COMPANÍA: KOEI  
DESARROLLADOR: KOEI  
DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY  
GÉNERO: ESTRATEGIA / BEAT'EM-UP  
MULTIJUGADOR: NO  
TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS.  
SALVAR PARTIDA: 608 KB  
LANZAMIENTO: 1 DE SEPTIEMBRE  
P.V.P.: 49,95 EUROS



■ Cada competidor real tiene sus propias características, están los mejores, hasta el campeón Ronnie O'Sullivan

## WORLD SNOOKER CHALLENGE 2005

Un simulador de precisión milimétrica

**E**l deporte del *Snooker* tiene su gran afición en Inglaterra, la tensión en cada tiro y las estrategias defensivas y ofensivas lo hacen más completo que otras mesas de billar. Desgraciadamente en nuestro país puede que este perfecto simulador, repleto de opciones de juego, las actuales estrellas, todos los campeonatos internacionales y una gran calidad técnica se quede en algo anecdótico por la falta de interés o conocimiento de este deporte, recreado con total realismo en este título de Sega y Blade. Su mecánica está muy lograda, haciendo posible hasta tiros con efecto, su atmósfera y los comentaristas hacen que parezca una retransmisión de *Eurosport*. Un juego realmente correcto, te sorprenderá. ■ **Aka**



COMPANÍA: SEGA  
DESARROLLADOR: BLADE  
DISTRIBUIDOR: ATARI  
GÉNERO: SIMULACIÓN DEPORTIVA  
MULTIJUGADOR: 1-2 WII-FI  
TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS.  
SALVAR PARTIDA: 192 KB  
LANZAMIENTO: 1 DE SEPTIEMBRE  
P.V.P.: 49,95 EUROS

#### LO MEJOR Y LO PEOR

**[+]** Gran variedad de competidores, minijuegos y competidores reales con sus propias características.  
**[-]** Puede resultar difícil si no te haces con la mecánica del juego, que es poco conocido en nuestro país.

**9.2** **GRÁFICOS:** Tan conseguidos que pasan por parecer de la versión de PS2, las animaciones son muy realistas.

**6.0** **AUDIO:** La banda sonora del juego resulta repetitiva, en el modo Torneo se limita a efectos de sonido del propio juego y ambientales.

**8.0** **JUGABILIDAD:** Tienes que pensar mucho cada tiro, pero los controles para la tirada hacen posible una gran precisión.

PUNTUACIÓN OFICIAL

**7.7**

PSP



"UN TITULO DE ACCION CON  
GRANDES DOSIS DE TERROR"

VANDAL.NET

# THE SUFFERING

— LOS LAZOS QUE NOS UNEN —

PONTE EN LA PIEL DE TORQUE Y BUSCA VENGANZA POR LA MUERTE DE TU  
FAMILIA. ELIGE EL CAMINO ENTRE EL BIEN Y EL MAL EN UN VIAJE A LA LOCURA  
POR LAS OSCURAS CALLES DE BALTIMORE REPLETAS DE SINIESTRAS CRIATURAS.

18+

www.pegi.info



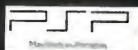
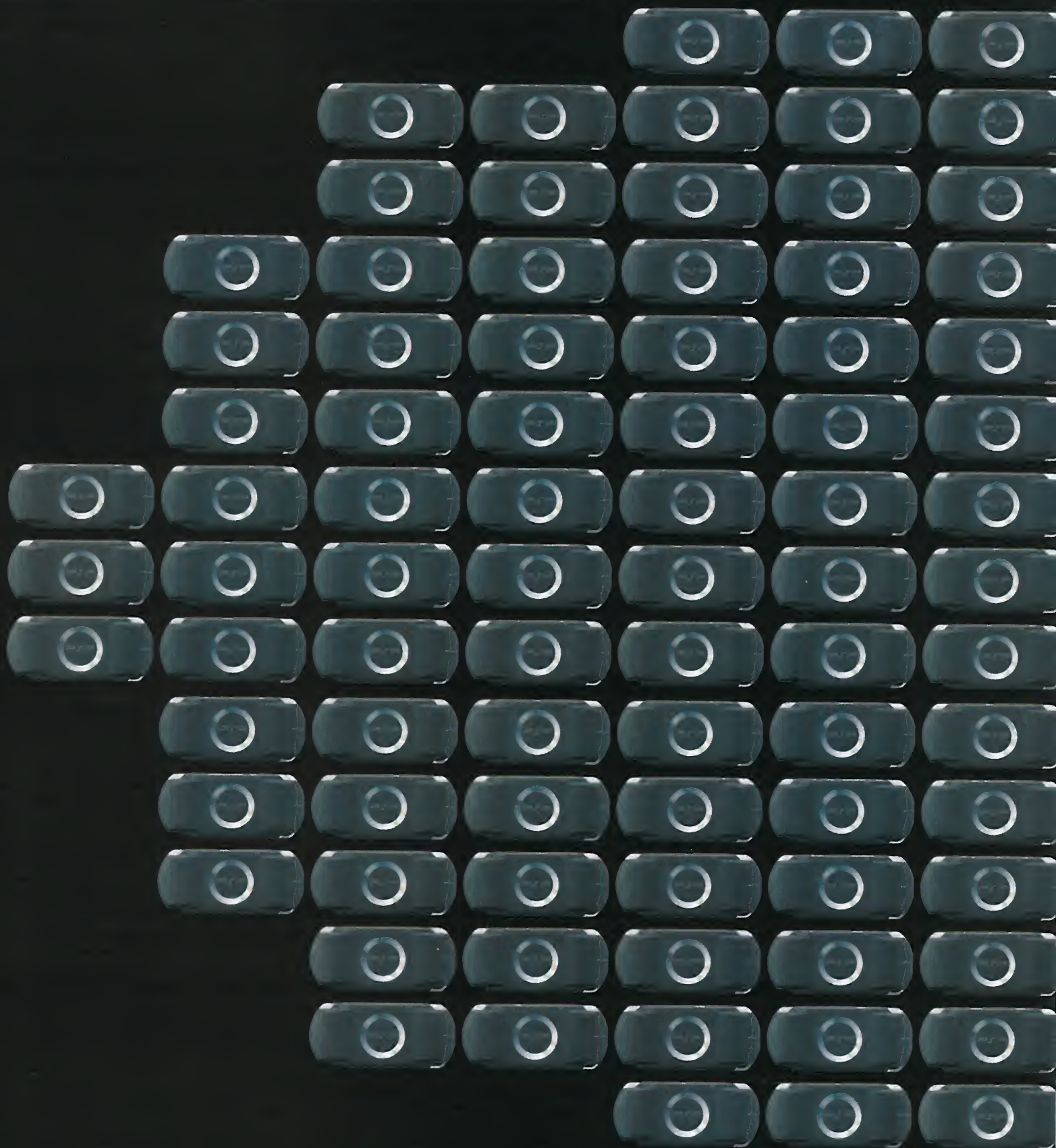
PlayStation 2

MIDWAY



The Suffering: Ties that bind © 2005 Surreal Software, Inc. MIDWAY y los logos de midway son marcas comerciales registradas de Midway Amusement Games, LLC. THE SUFFERING: Ties that Bind es una marca registrada de Midway Home Entertainment Inc. Distribuida bajo licencia de Midway Home Entertainment Inc. "Playstation" y el logo de "PS" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox Live, el logo Live y los logos de Xbox son marcas comerciales o nombres registrados de Microsoft Corporation en EEUU y/o en otros países y se utilizan bajo licencia de Microsoft. Todas las demás marcas y nombres comerciales son propiedad de sus respectivos dueños. Todos los derechos reservados.





© 2005 Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.  
 The "PSP" logo is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. "PSP" and "UMD" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

## BASES DEL CONCURSO

El material se enviará bien vía correo electrónico a la siguiente dirección: [concurso.psp@grupozeta.es](mailto:concurso.psp@grupozeta.es), o por correo ordinario junto al cupón adjunto a la página a: C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid - Redacción PlayStation 2 R.O. y poniendo en una esquina del sobre «CONCURSO 100PSP» (por ejemplo, grabando foto digital, música MP3 y el relato en un CD, aunque también son válidas las fotos y el texto impresos). Los participantes deberán aportar todos los datos que se solicitan, con letra mayúscula en el cupón, (nombre y apellidos, dirección, población, código postal, teléfono, edad, correo electrónico - si se tuviera -) para entrar en concurso. Para participar en el concurso será absolutamente necesario cumplir como mínimo con dos de los requisitos (p. ej. enviar la fotografía y la canción) aunque siempre será posible cumplir los tres. Entre todo el material recibido se seleccionará el más relevante y se publicará en la revista junto al nombre del correspondiente ganador.

**Se admitirá la recepción de material hasta el día 17 de octubre.**


**En próximos números de la revista se irá publicando la lista de ganadores.**






Si quieres conseguir una de las 100 PlayStation Portable que regalamos, échale imaginación y aprovecha sus posibilidades multimedia. Fotografía, Cine y Música serán las disciplinas en las que tienes que dejar que tu creatividad fluya. Lee con atención las BASES del concurso y recuerda, **UNA PSP PUEDE SER TUYA**. Envía tus creaciones (como mínimo 2 diferentes) aportando todos los datos que se solicitan en el cupón adjunto por email a: **concurso.psp@grupozeta.es** o por correo (si has decidido enviar foto y texto impresos o un CD con el material) a: **C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid - Redacción PlayStation 2 R.O.** indicando en una esquina del sobre **«CONCURSO 100PSP»**

**Un FOTO-MONTAJE o fotografía divertida**

 Con PSP puedes ver tus fotos favoritas en cualquier lugar. Envía una foto o un montaje (cuyo tamaño no debe exceder los 500K) divertido con cualquier motivo que tenga relación con el mundo PlayStation.




**Relato corto sobre CÓMO LIGAR con PSP**

 Con motivo del lanzamiento de Hitch como primer UMO-Video para PSP, te proponemos que escribas un relato corto sobre cómo ligar con PSP (la extensión máxima será de 200 palabras). Da rienda a tu imaginación para contarnos las formas más originales de romper el corazón del chico/chica con quién sueñas día y noche, utilizando tu nueva consola portátil.



**Una CANCIÓN sobre PSP**

 Como reproductor MP3, PlayStation Portable también es toda una maravilla, por eso proponemos a los lectores más audaces y virtuosos se atrevan a cantar y/o tocar una canción y enviarla en un archivo MP3 o WMA (que no exceda los 2 MB), o como pista de audio en un CD. Podéis coger un tema clásico y cambiarle la letra para que tenga que ver con PSP o directamente crear un tema totalmente nuevo. Cuanto más original mejor, sorpréndenos y PSP acabará en tus bolsillos.

NOMBRE..... APELLIDOS..... EDAD.....

DIRECCIÓN..... POBLACIÓN.....

PROVINCIA..... CÓDIGO POSTAL..... TELÉFONO..... E-MAIL.....



# TEST

Analizamos todos los juegos de PlayStation 2

## FIFA 06

Nuevo control y el habitual despliegue de opciones a precio muy competitivo



COMPANÍA:  
ELECTRONIC ARTS  
DESARROLLADOR:  
EA SPORTS  
DISTRIBUIDOR:  
ELECTRONIC ARTS  
PAÍS DE ORIGEN:  
CANADÁ  
GÉNERO: DEPORTIVO  
FORMATO: DVD-ROM  
JUGADORES: 1-8  
EQUIPOS:  
CLUBES + SELECCIONES  
TEXTO-DOBLAJE:  
CASTELLANO-CAST.  
NIVEL DE DIFICULTAD: 4  
MEMORY CARD: 2.290 KB  
OPCIÓN 50/60 HZ: NO  
PVP REC.: 44,95 €

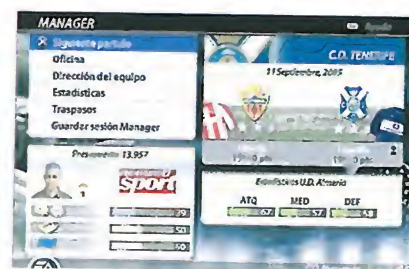
<http://fifa.ea.com>

En 1994 EA lanzó la primera versión de FIFA para MegaDrive. Desde entonces, no ha faltado a su cita anual con los aficionados al fútbol en diferentes consolas, aunque siempre manteniendo unas determinadas señas de identidad. Así, la calidad gráfica y la variedad de equipos y modos de juego se convirtieron en los puntos fuertes de un programa que ha luchado mano a mano con la jugabilidad de *International Superstar Soccer* y *Pro Evolution Soccer*. Esta circunstancia ha supuesto innumerables modificaciones en el sistema de control en busca de un comportamiento realista con el que competir con los simuladores de Konami. La nueva versión no es una excepción ya que los programadores han vuelto a trabajar en este apartado incluyendo algunas novedades interesantes. Lo primero que salta a la vista es la desaparición del denominado *Off The Ball* que, desde FIFA 2004, ofrecía mayor libertad en los pases



### MANAGER

Este modo aumenta las decisiones de gestión, determinando el control del equipo a lo largo de quince temporadas. Entre las decisiones a tomar, se mezclan aspectos anímicos y económicos.







## FIFA 2006

La saga de simulación futbolística de EA Sports contempla la aparición de una nueva entrega. La jugabilidad ha sido mejorada y las opciones de juegos aumentadas para presentar la oferta más completa.



## BURNOUT REVENGE

Los programadores de Criterion, mientras preparan el espectacular Black, deleitan a los fans de la conducción más arcade y veloz con la cuarta entrega de la saga que hace de la destrucción un arte.



## EVERYBODY'S GOLF

Un deporte tan aparentemente «elitista» llegará a las masas gracias a este divertido título de Sony C.E. Crea a tu pequeño y cabezón golfista y demuestra ser el mejor en cualquiera de los hoyos.

R.E. OUTBREAK FILE#2.....	100
TOTAL OVERDOSE.....	102
PESADILLA ANTES DE N.....	104
SPYTOY.....	106
SPARTAN TOTAL W.....	108
TOP SPIN.....	110
NBA LIVE 06.....	112
RAINBOW SIX LOCK.....	114
THE INCREDIBLE HULK T.D.....	116

permitiendo controlar de forma simultánea al jugador que realizaba el pase y al receptor del mismo. A cambio, se incorpora el denominado *Pace Control* con el que el jugador protege la pelota en espera de realizar un cambio de ritmo o un regate con el *pad* analógico derecho. También se han añadido los amagos y la posibilidad de dejar pasar el balón entre las piernas para que llegue a un jugador mejor colocado. Además, se ha potenciado el control orientado que permite sacar ventaja en la recepción de pases, así como la posibilidad de cambiar la estrategia con tan sólo pulsar un botón (al estilo de *NBA Live*). El sistema empleado para ejecutar las jugadas a balón parado también ha sido modificado considerablemente, eliminando la lucha previa para ganar la posición. Aunque los citados aspectos sean los más llamativos, a medida que se juega se aprecia la notable mejora en el comportamiento de los equipos rivales. Ahora es mucho más complicado rebasar a los defensas sin utilizar alguna jugada especial, haciendo que la igualdad sea una de las

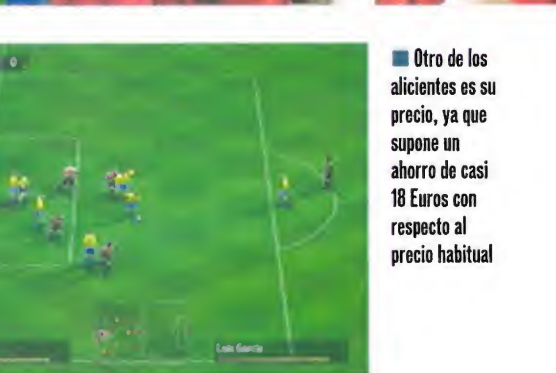
## «AUMENTA EL NIVEL DE LOS RIVALES HACIENDO EL JUEGO MÁS COMPETITIVO»

constantes del programa. Esto elimina las rutinas de anteriores versiones acercándose al nivel exigido por sus competidores incluso en los niveles de dificultad más sencillos. Por otra parte, hay que mencionar que el precio recomendado es de 44,95 Euros, lo que supone un interesante dato a tener en cuenta. En el apartado de las opciones, la principal novedad se centra en el modo *Manager* que permite disputar hasta 15 temporadas de forma consecutiva. En el mismo, constituye una variación del modo *Carrera*, en el que se incrementan las funciones de gestión. Entre los nuevos elementos se encuentran las negociaciones con las empresas patrocinadoras, el presupuesto, o la moral de los jugadores.

Este último aspecto tiene una especial importancia ya que es necesario sopesar la química entre los componentes del equipo y su estado de ánimo. Entre el resto de los modos, reseñar que se mantiene la posibilidad de disputar partidos On-line así como una enorme cantidad de torneos. En este sentido, aparecen 26 campeonatos de liga,

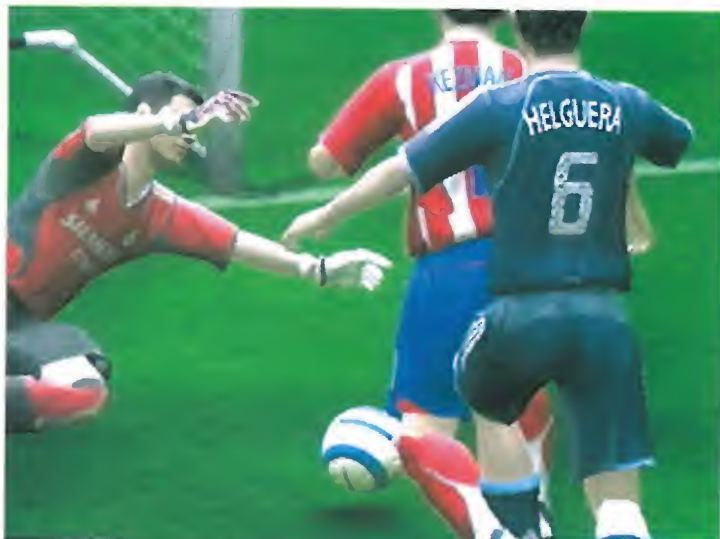
## CONTROL

Se elimina el sistema *Off The Ball* potenciando la necesidad de realizar regates especiales con el fin de sacar ventaja a los rivales. En las jugadas a balón parado desaparece la lucha por ganar la posición.



■ Otro de los alicientes es su precio, ya que supone un ahorro de casi 18 Euros con respecto al precio habitual





■ El material extra incluido presenta varios vídeos

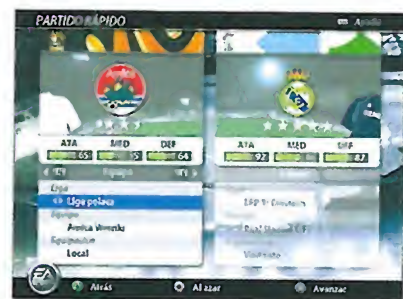


## MIRANDO AL PASADO

Por primera vez aparecen jugadores históricos, como Amancio, Pelé, Koeman o Baresi. Además, es posible jugar, doce años después, con la primera versión de FIFA.



■ En esta ocasión la promoción se basa en la figuras de Ronaldinho y Wayne Rooney



## EL MÁS COMPLETO EN EQUIPOS

Se incluyen los clubes de la primera división de diecinueve países así como los de seis divisiones inferiores. De todos ellos sólo la liga polaca es nueva en la saga.

## ACTUALIZACIÓN

Las plantillas están bastante actualizadas como muestra la presencia de Robinho en las filas del Real Madrid. No obstante no se incluyen algunos traspasos de última hora como los de Figo y Owen que siguen apareciendo en el equipo merengue. El diseño de indumentarias también está a la última tal y como muestra el nuevo pantalón del Barça.



■ incluidos los de primera y segunda división española, así como de otras competiciones como la Copa del Rey de España o la Copa de la Liga inglesa. El listado de equipos es impresionante recogiendo selecciones nacionales, los equipos de la división de honor de diecinueve países (entre ellas es novedad la competición polaca) y varias divisiones inferiores. La actualización de plantillas es bastante buena, incluyendo traspasos como el de Robinho al Real Madrid o Kezman al club de la ribera del Manzanares. Como es habitual en las últimas entregas, la reproducción física de las grandes estrellas es realmente increíble y, además, mantiene el completo editor que volvió a la franquicia en la entrega de 2005. Sin embargo, **FIFA 06** no se ocupa sólo del presente ya que, por primera vez en la saga, cuenta con la presencia de jugadores históricos. Concretamente se trata algunas de las leyendas del fútbol mundial en el que la representación española viene de la mano del madridista Amancio, que comparte equipo con Pelé, Hugo Sánchez o Koeman. Este no es el único guiño al pasado ya que se añade la posibilidad de jugar con la versión de **FIFA 1994** para MegaDrive y un vídeo que repasa algunas de las versiones de la saga desde sus orígenes. Otros vídeos incluidos ofrecen jugadas reales así como una entrevista con el barcelonista Samuel Eto'o. A pesar de la citada

entrevista, la promoción del título está en manos de Ronaldinho y de Rooney que sustituyen a la tripleta del año pasado de la que formaba parte Morientes. Asimismo, el apartado sonoro mantiene una gran calidad, ya que los comentarios de Lama y González siguen mostrando un nivel superior al de sus competidores. Del mismo modo, la música juega un papel importante, destacando la interpretación del tema principal (*Feels Just Like It Should*) por Jamiroquai, junto a nombres como Oasis o Carlinhos Brown. También hay música en español con temas de 3D Voz o *The Gipsys*. ■ **Chip&CE**

## FIFA 06

### LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] La mejora del nivel de los rivales.
- [+] La enorme oferta de opciones.
- [+] Su precio, que ha pasado a ser 44.95 Euros
- [+] El cambio en jugadas a balón parado.

3+

- 94 **GRÁFICOS:** La reproducción de las principales estrellas es impresionante. La lejanía de las cámaras reduce la espectacularidad.
- 97 **AUDIO:** Los magníficos comentarios de Lama y González siguen sin tener rival. La música es variada y actual.
- 94 **JUGABILIDAD:** Balir a los rivales se complica considerablemente aunque es una pena alguno de los aspectos eliminados.
- 93 **DURACIÓN:** Al aumento en las decisiones del modo manager se une un incremento en la dificultad.

### PUNTUACIÓN OFICIAL

**CONCLUSIÓN:** Una vez más FIFA busca una mayor jugabilidad con reformas en el control del juego que aumentan su complejidad. En las opciones, la oferta sigue siendo realmente increíble.





# Si te suscribes ahora **TE REGALAMOS** una tarjeta de memoria oficial para tu PlayStation 2



## SUSCRIBETE

**Sí, deseo suscribirme a la *Revista Oficial de PlayStation 2 - España***

- ☐ Por un año (12 números) con el 20% de descuento al precio de 57,60 €
- ☐ Por un año (12 números) con una **tarjeta de memoria oficial para tu PlayStation 2** de regalo al precio de 72 €

**Precios extranjero por vía aérea:** Europa: 113 € Resto Países: 129 €

Apellidos: ..... Nombre: ..... Edad: .....

Dirección: .....

Población: ..... C. P.: .....

Provincia: ..... Teléfono: .....

### Forma de Pago:

- ☐ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid
- ☐ Giro Postal nº ..... (indicando en el apartado "Texto": suscripción Revista Oficial PlayStation 2.)
- ☐ Domiciliación Bancaria: Banco ..... Sucursal ..... DC ..... Cuenta .....
- ☐ Tarjeta de Crédito nº ..... Titular: .....

Fecha caducidad ..... Firma titular (imprescindible):

**Enviar este cupón a Ediciones Reunidas S.A., Revista Oficial PlayStation 2 departamento de suscripciones, C/ O'Donnell, 12 28009 Madrid.**  
Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: [suscripciones@grupozeta.es](mailto:suscripciones@grupozeta.es) Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarlo o rectificarla si es errónea. A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique.  
\* Oferta válida hasta fin de existencias.





# BURNOUT REVENGE

*La fórmula Burnout, elevada a su máxima potencia*

**S**i *Burnout 3* supuso la consagración de **Criterion**, *Burnout Revenge* es el triunfo de la jugabilidad y la velocidad por encima de cualquier otro aspecto, incluyendo la originalidad. Y es que en **Criterion** no se han quemado excesivamente la cabeza a la hora de aportar nuevas ideas para su *arcade* de conducción. Ya tenían la fórmula perfecta, y lo único que se han limitado a hacer es acelerarlo todo aún más, añadir más destrucción y dejar que millones de usuarios disfruten a gusto destrozando coches a lo largo de 169 pruebas. Mis doce primeras horas de

juego con *Revenge* sólo me han permitido alcanzar el 50% del *Tour Mundial*, y eso sin contar los modos multijugador y On-line (ambos para seis jugadores). *Burnout 3* era largo, increíblemente largo, pero esta entrega lo supera con creces. Especialmente en el apartado gráfico. Pese a aumentar la sensación de velocidad respecto a *Burnout 3*, la visión de la carretera y el control del vehículo siguen siendo perfectos. Los accidentes serán inevitables, pero es que sin ellos, la franquicia *Burnout* no existiría. Una vez más, te verás en la imperiosa necesidad de



COMPAÑÍA:  
EA GAMES  
DESARROLLADOR:  
CRITERION  
DISTRIBUIDOR: EA  
PAÍS DE ORIGEN:  
REINO UNIDO  
GÉNERO: CONDUCCIÓN  
FORMATO: DVD-ROM  
JUGADORES: 1-6  
PRUEBAS: 169  
TEXTO-DOBLAJE:  
CASTELLANO-CAST:  
NIVELES DIFICULTAD: 1  
MEMORIA CAR: 34 KB  
OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ  
PVP RECOMEN: 59,95 €

<http://www.ea.com>





Jeeps, rancheras o un camión son algunos de los vehículos que llegarás a desbloquear en el modo Crash



La sensación de velocidad alcanzada con Burnout Revenge no afecta para nada al control del coche o la vista de la carretera, que sigue siendo perfecta

empotrar a tus rivales, contra la cuneta y el tráfico que viene de cara, para poder aumentar la barra de turbo y llegar el primero a la meta. La gran ventaja es que ahora podrás embestir el tráfico de tu carril, de tal forma que lanzarás los coches por los aires como si se tratasen de proyectiles. Además, a los ya clásicos modos *Crash*, *Furia al Volante*, *Eliminador* y las típicas carreras, se suma ahora el elemento de la venganza, personificado en el modo *Ataque de Tráfico* y en la imperiosa necesidad de vengarte de aquellos que han osado arrojarte de la carretera. El juego marcará quiénes son y puntuará el doble en caso de que logres darles caza. Si esto ya provoca bastantes piques al competir contra la máquina, imagina lo que puede ser *Revenge* cuando te enfrentes a cinco usuarios más vía On-line. A medida que avances por el *Tour Mundial* se irán desbloqueando pruebas más difíciles (diseminadas por tres continentes: Asia, América y Europa), y se accede a nuevos vehí-

culos, agrupados en tres categorías (*Race*, *Muscle* y *Crash*). La naturaleza y el ritmo de aparición de las fases es marcado por el jugador. Si éste prefiere las misiones *Crash* (consistentes en provocar el mayor accidente en cadena), *Revenge* irá desbloqueando nuevas pruebas de este tipo; pero si elige la velocidad y los piques de *Furia al Volante*, esto mismo será lo que recibirá del juego. De esta forma, cada usuario puede avanzar por *Burnout Revenge* a su propio ritmo, dedicando tres semanas o tres meses a desbloquear todos los *takedown* especiales, resolver los objetivos especiales y sacar a la luz la flota de coches secretos que ofrece el título (algunos de ellos sólo podrán ser tuyos tras competir contra otros usuarios a través del modo On-line). Vertiginoso, largo y demencialmente divertido, *Revenge* puede que no incorpore grandes novedades respecto a *Burnout 3*, pero tampoco las necesitaba. Así ya es sencillamente perfecto. ■ **Nemesis**



## AHORA NADA PODRÁ DETENERTE

A la novedad de poder embestir al tráfico de tu carril, *Burnout Revenge* incorpora la bomba *Rampechoques* (herencia del *Crash Mode*) en plena carrera, de tal forma que podrás accionarla nada más estrellarte para freir al bastardo que te arrojó de la carretera.

## «HEMOS NECESITADO DOCE HORAS PARA CUBRIR EL 50% DEL MODO PRINCIPAL DE BURNOUT REVENGE»

### BURNOUT REVENGE

#### LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Más sensación de velocidad, sin que afecte a la jugabilidad.
- [+] Es muy largo. En doce horas, sólo un 50% completado.
- [-] Algunos usuarios lo encontrarán muy parecido a Burnout 3.
- [-] Nos gustaba más la banda sonora de Burnout 3.

3+

- 9.5 **GRÁFICOS:** Hoy por hoy, no existe un juego de PlayStation 2 con una sensación de velocidad parecida a la de Burnout Revenge.
- 9.0 **AUDIO:** 42 canciones, a cargo de grupos tan conocidos como Apocalyptica, Chemical Brothers, Pennywise o Asian Dub Foundation.
- 9.5 **JUGABILIDAD:** Pese a la velocidad, el control es perfecto. El modo Crash es mucho más divertido y variado que en Burnout 3.
- 9.4 **DURACIÓN:** Todo lo que ofrece el modo World Tour puede jugarse On-line frente a otros usuarios. Estarás meses con este juego.

#### PUNTUACIÓN OFICIAL

**CONCLUSIÓN:** Aunque habría estado bien incluir alguna novedad de mayor peso, Burnout Revenge es el mejor juego en cuanto a arcaicas de conducción se refiere. Es veloz, divertido y tan largo como un RPG.



PlayStation 2



# EVERYBODY'S GOLF

*Con lo mejor de un simulador de golf y con todo lo bueno de un arcade*



COMPañIA: SONY C.E.  
DESARROLLADOR: KLAPHANZ  
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.  
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN  
GÉNERO: DEPORTIVO  
FORMATO: DVD ROM  
JUGADORES: 1-8  
ESCENARIOS: 10  
PERSONAJES: 18  
TEXTO: DOBLAJE CASTELLANO-INGLÉS  
NIVELES DIFICULTAD: 3  
MEMORY CARD: 160 KB  
OPCIÓN 50/60 HZ: NO  
PVP REC: 49,95 €  
<http://www.playstation.com>

En ocasiones, en su afán por innovar, las compañías pierden el Norte y sacan verdaderos engendros al mercado. Por suerte, este no es el caso de **Everybody's Golf** y ya podemos decir que se trata del mejor juego de este deporte que ha visto PS2. Gracias a una acertadísima decisión de los programadores, nos vamos a encontrar con todo el rigor y precisión de un gran simulador en un juego con la velocidad y el ritmo de un arcade. El nivel de dificultad, un aspecto muy importante en estos títulos, está perfectamente ajustado y va aumentando paulatinamente sin grandes saltos y sin amedrentar al jugador no iniciado. Es, ante todo y pese a su apariencia infantil, un golf serio y formal, pero que cuenta con algunos elementos un tanto fantásticos. Si no fuera por los súper golpes o los golpes especiales, el jugador más experto no dudaría en declararlo un simulador total. Pero como debieron pensar los programadores, «si puedes hacer algo bueno y riguroso, ¿por qué no hacerlo también divertido?» ■ **De Lúcar**

■ Algunos personajes nos resultarán muy familiares a los jugadores de PlayStation 2



## PERSONAJES OCULTOS Y A LA ÚLTIMA MODA

Uno de los detalles que más nos ha llamado la atención de esta nueva entrega, es la importancia que han cobrado los complementos y la indumentaria de los protagonistas. Muchos elementos se desbloquean solos, pero muchos accesorios sólo se pueden adquirir en la nueva tienda de *Everybody's Golf*.



## EVERYBODY'S GOLF

### LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Tiene la calidad de un simulador y el ritmo de un arcade.
- [+] Se ha mejorado muchísimo el aspecto gráfico y el detalle.
- [+] Por fin han incluido el esperado modo en red.
- [-] Se han pasado un poco en la altura de los bunkers.

**3+**

- 92 GRÁFICOS:** Bastante más detallado, con efectos mucho más espectaculares y con muchos más recorridos y situaciones.
- 90 AUDIO:** Los FX son sencillos pero cumplen a la perfección. La «musiquilla», para ponernos nerviosos en los momentos clave, sobra.
- 94 JUGABILIDAD:** Es rápido, riguroso como pocos con este deporte y tiene una dificultad perfecta para cualquier usuario.
- 90 DURACIÓN:** Muchos campos, muchos retos, muchos rivales y hasta modo en red. Esclaremos jugando hasta el siguiente Everybody's.

### PUNTUACIÓN OFICIAL

**CONCLUSIÓN:** El mejor juego de golf de la saga y el más divertido que hemos jugado en PlayStation 2 en este deporte. Tan bueno que ningún amante de este deporte debería perderselo. También es ideal para los que quieran iniciarse en el género.



PlayStation 2



# F A H R E N H E I T

UN THRILLER PARANORMAL  
DIRIGIDO POR DAVID CAGE

LA CULPA TE PARALIZA

16+  
www.pegi.info

  
PlayStation 2

PC  
DVD  
ROM

XBOX

quantic dream

[www.atari.com/fahrenheit](http://www.atari.com/fahrenheit)

[www.es.atari.com](http://www.es.atari.com)



ATARI





COMPANIA: CAPCOM  
DESARROLLADOR: CAPCOM STUDIO 1  
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS  
PAIS DE ORIGEN: JAPON  
GENERO: SURVIVAL HORROR  
FORMATO: DVD-ROM  
JUGADORES: 1-4  
ESCENARIOS: 5  
VIDAS: 1  
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLES  
NIVELES DIFICULTAD: 2  
MEMORY CARD: 384 KB  
OPCION 50/60 HZ: SI  
PVP RECOMEN.: 49,95 €

<http://www.capcom.com/xeof2/>

# RESIDENT EVIL OUTBREAK *FILE #2*

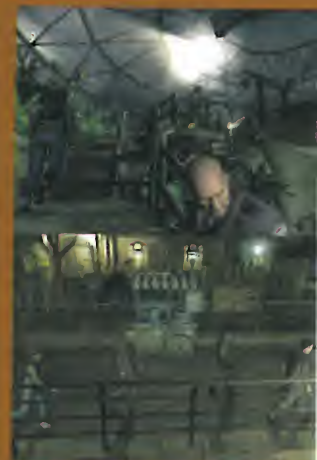
*Un inesperado regreso a la vieja escuela*

**L**a tan esperada entrada del universo *Resident Evil* en el ámbito del juego en red ya es una realidad en Europa. Aunque hayamos tenido que esperar hasta la segunda entrega para disfrutar de algo que americanos y japoneses ya vienen probando desde el lanzamiento del primer *Resident Evil Outbreak*. Sin embargo, la idea que resultó tan atractiva en un principio no llegó a verse plasmada tal y como habíamos esperado la legión de seguidores de la saga. Lo que pretendía ser una revolucionaria aventura en línea, se quedó más bien en un intento. Se suponía que **Capcom** iba a solucionar los «problemillas» que enturbiaron el debut On-line de *Resident Evil*. La verdad es que visualmente sí se ha producido una mejora, que en ningún caso salta el abismo que lo separa de *Resident*

*Evil 4*. Incluso podemos encontrar algunos parajes dignos de mención, como determinados rincones del escenario del bosque, por poner algún ejemplo. Por no hablar de las bestias que no son zombis humanos, en especial el impresionante elefante del Zoo. Una buena presentación siempre sirve para encandilar al jugador, pero nunca llega a cubrir las carencias de un título, aunque sí puede servir para perdonarle alguna que otra. En **RE Outbreak File#2**, **Capcom Production Studio 1** podía haber incorporado algunas de las innovaciones del cuarto capítulo del tronco principal de la serie, como por ejemplo la nueva perspectiva y tipo de control. Sin duda, esto hubiera ayudado para conseguir un juego mucho más fluido, sobre todo en la modalidad en red. De todas formas,

## BUSCANDO LA SALVACIÓN

De nuevo un grupo de valientes se dispone a jugarse la vida para salir de *Raccoon City* de los zombis que infestan sus calles. Son ocho personajes, cada uno con unas características y habilidades propias que les ayudarán a resolver complicadas situaciones.



## CRIATURAS NOCTURNAS

Las aberraciones que han derivado del ataque del *T-Virus* han dejado a su paso un rastro de monstruos hambrientos de carne humana: zombis, animales amortos, insectos gigantes y todo tipo de seres. Tan sólo una buena puntería y munición suficiente podrán terminar con ellos.



«ELIGE ENTRE  
OCHO  
PERSONAJES  
PARA ESCAPAR»





lo que resulta incomprensible es que en este entorno no se haya utilizado, por ejemplo, el *Headset USB* para la comunicación entre jugadores, ya que no se dispone de un sistema efectivo. De hecho, se puede acabar deambulando sin mucho sentido junto a otros participantes, sobre todo cuando nos encontramos con principiantes y lo único que podemos hacer es utilizar el limitado número de órdenes asignado al *joystick* analógico derecho. Sin duda, resulta mucho más útil para controlar a los personajes controlados por la máquina en una partida para un solo jugador. Aquí se aprecian mejor los cambios que ha sufrido la serie *Outbreak*. Las diferencias entre los 8 personajes que se pueden seleccionar ya no son tan dramáticas como para hacer que nos decantemos siempre

por los mismos, aunque sin llegar a ser totalmente ecuanímes. Los enemigos, en especial los jefes finales, se convierten en un aliciente, y lo mismo sucede con la drástica reducción de los tiempos de carga. Pero cuando se mira atrás, y se tiene en cuenta que decenas de miles de usuarios han estado quejándose, e incluso diciendo cuáles eran los principales fallos de *Resident Evil Outbreak*, no se entiende que **Capcom** haya hecho oídos sordos al clamor. A estas alturas, tan sólo cabe esperar a que la rama *Outbreak* de *Resident Evil* siga los mismos pasos que la raíz del fenómeno con su cuarto capítulo y que en la siguiente entrega revolucione el *Survival Horror*, eso si alguien no se les adelanta. ■ **R. Dreamer**



■ Los textos se encuentran traducidos de manera impecable

## R.E. OUTBREAK F2

### LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] El apartado visual se ha mejorado respecto al primero.
- [+] Por fin es On-line en Europa.
- [-] Se repiten algunos errores de la entrega anterior.
- [-] No se puede usar el *Headset USB*.

16+

**8.5 GRÁFICOS:** A primera vista el juego produce una muy buena impresión, aunque las animaciones siguen siendo algo limitadas.

**8.0 AUDIO:** Se rescatan temas del capítulo anterior y los diálogos no han sido doblados al castellano.

**7.3 JUGABILIDAD:** Para un solo jugador resulta repetitivo, y la modalidad On-line se ve deslucida por las comunicaciones limitadas.

**8.0 DURACIÓN:** Sin duda, aquí el valor de este título reside en el juego en red, que se ve disminuido por los fallos de comunicación.

### PUNTUACIÓN OFICIAL

**CONCLUSIÓN:** Si hay alguien coleccionando todos los títulos que salen al mercado relacionados con *Resident Evil*, o alguien dispuesto a sumergirse en el entorno On-line del juego para vivir la experiencia, merece la pena llegar a probarlo.



PlayStation 2





PlayStation 2  
COMPAÑIA: SCI GAMES  
DESARROLLADOR:  
DEADLINE GAMES A/S  
DISTRIBUIDOR: PROEIN  
PAIS DE ORIGEN:  
DINAMARCA  
GÉNERO:  
SHOOTER/AVENTURA  
FORMATO: DVD-ROM  
JUGADORES: 1  
ESCENARIOS: 19  
VIDEOS: 1  
TEXTOS: DOBLAJE:  
CASTELL-CAST  
NIVELES DIFICULTAD: 3  
MEMORY CARD: 200 KB  
OPCIÓN 60/60 HZ. NO  
PVP REC.: 59.95 €  
<http://www.totaloverdose.com>

# TOTAL OVERDOSE

*Un juego demasiado divertido para tomárselo en serio*

**E**l fenómeno *Grand Theft Auto* ha provocado la aparición de un sinnúmero de clones que, con mayor o menor fortuna, han intentado reproducir la fórmula de **Rockstar**. **Total Overdose** no pretende ocultar su deuda con la saga *GTA*. Todo lo contrario. Los daneses **Deadline Games A/S** se han lanzado de pleno al saqueo de ideas de otros éxitos recientes para concebir **Total Overdose**, unos de los juegos menos originales y a la par más divertidos que han aparecido este año. En esta producción de **SCI** encontraréis el *Bullet Time* de *Max Payne*, la posibilidad de «rebobinar» el tiempo para escapar de la muerte de *Prince Of Persia: Las Arenas Del Tiempo*, y por encima de todo, la mecánica libre de un *Grand Theft Auto*. En la tierra de los «narcocorridos» (un estilo de música, malpensados), el Norte de Méjico, transcurre la acción de esta aventura shooter donde

encarnaremos a un agente encubierto de la DEA estadounidense. Mientras recorremos con total libertad hasta dieciocho localizaciones diferentes, tendremos ocasión de resolver misiones secundarias, participar en minijuegos, robar coches y negociar con los elementos más peligrosos del hampa mejicana. Con estos ingredientes, **Total Overdose** podría haber sido otro rutinario shooter más, pero ha encontrado en el humor el elemento diferenciador que le desmarca del resto de clones de *GTA*. A la acción explosiva y la violencia sin concesiones de una película de Robert Rodriguez, **Deadline Games** le ha añadido incontables golpes de humor. No sólo en los diálogos y las cómicas situaciones que plantea **Total Overdose**, sino en las armas que dispone el protagonista del juego, Ramiro Cruz. Entre las más absurdas y divertidas: las bombas piñatas,





■ Como en los GTA, en Total Overdose podrás robar todos los vehículos que quieras: furgonetas, motos, turismos e incluso lanchas



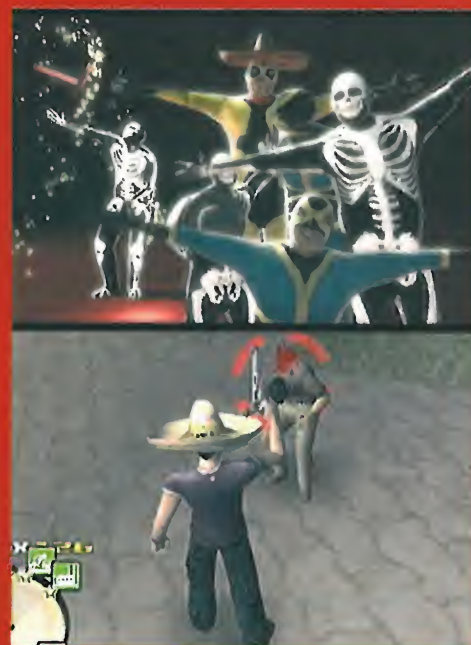
## «TOTAL OVERDOSE TIENE EN EL HUMOR EL INGREDIENTE DIFERENCIADOR QUE LE DESMARCA DE TODOS LOS DEMÁS CLONES DE GTA»

las fundas de guitarra con ametralladoras que utiliza Antonio Banderas en *Desperado* o los luchadores de *catch*, unos mejicanos gordos vestidos con máscaras y licra que apalearán sin miramientos a tus enemigos. Las risas, unidas a la sensación de libertad que ofrece **Total Overdose** (la clave del éxito de los *GTA*) logran que incluso perdonemos su falta de ambición gráfica. Acostumbrados a los gigantes mapeados sin carga de *GTA San Andreas*, el tener que acceder al DVD de **PS2** cada vez que salimos o entramos en determinadas áreas de la ciudad acaba resultando un tanto cargante. Por contra, el control del personaje no presenta defecto ninguno. Es sencillo y fiable, tanto a pie como pilotando los incontables vehículos que encontraremos (y robaremos) en el juego. Para ambientar la acción, **SCI** se ha hecho con los derechos de un buen

número de canciones de tres conocidos grupos de Hip-Hop mejicanos: *Delinquent Habits*, *Control Machete* y los inmensurables *Molotov*. El gran acierto es que no machaca constantemente con la música, sino que sólo la introduce en los momentos de mayor acción del juego, como si se tratara de la banda sonora de una película. Además, el título llega a España con un cuidado doblaje al castellano, aunque si no quieres perderte el tronchante *spanglish* que utilizan los villanos del juego, siempre puedes poner el menú de tu **PS2** en inglés y disfrutar con las voces en versión original. **Total Overdose** no hará historia por sus gráficos o su originalidad, pero cualquiera que lo pruebe durante dos minutos descubrirá un *shooter* tremendamente divertido. ¿Y acaso no es eso lo que todos buscamos en un juego? ■ **Nemesis**

## ESTO NO ES SERIO

El humor es lo que desmarca a **Total Overdose** de cualquier otro clon de *GTA*, y no sólo por los diálogos. Podrás invocar a un ondo luchador de *catch* para que le propine una paliza a ese enemigo que se te resiste, robar los sombreros de los mafiosos antes de abrasarlos el pecho o sufrir la implacable persecución de un ejército de barrigudos disfrazados de esqueletos (un guiño al Día de Difuntos mejicano). Eso por no hablar de «El Toro», el movimiento especial que hará que Ramiro embista a sus enemigos como si fuera un Miura.



### TOTAL OVERDOSE

#### LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Derrocha sentido del humor por todos sus poros.
- [+] La música y el doblaje al castellano.
- [+] No es original, pero es la mejor «copia» de todos los *GTA*.
- [-] Si tuviera mejores gráficos, sería una obra maestra.

18+

- 8.3 **GRÁFICOS:** El aspecto menos cuidado del juego. Lo que peor se lleva son las cargas de CD cada vez que entras y sales de una zona.
- 9.2 **AUDIO:** La música de Molotov, Control Machete y Delinquent Habits aparece en el momento justo, cuando estalla la acción.
- 9.0 **JUGABILIDAD:** Aunque han plagiado con el mayor descaro el Bullet Time de Max Payne, el control del personaje es perfecto.
- 9.0 **DURACIÓN:** Como los *GTA*, al margen de la historia principal, encontrarás un buen número de minijuegos y misiones secundarias.

#### PUNTUACIÓN OFICIAL

**CONCLUSIÓN:** Ojalá tuviéramos que enfrentarnos todos los meses a clones de *GTA* tan divertidos como **Total Overdose**. Puede que no ofrezca los mejores gráficos del mercado, pero es imposible despegarse de él tras unos cuantos minutos.

9.0

(BOBINE 10)

PlayStation 2





■ Finklestein, el Alcalde, el árbol del ahorcado, el payaso sin rostro, los hermanos vampiro... En el juego hablarás con todos los habitantes de Halloween Town

# PESADILLA ANTES DE NAVIDAD

## LA VENGANZA DE OOGIE

Capcom resucita toda la magia de Halloween Town



COMPANIA: CAPCOM  
DESARROLLADOR: CAPCOM  
DISTRIBUIDOR: EA  
PAIS DE ORIGEN: EE.UU.  
GENERO: AVENTURA  
FORMATO: DVD-ROM  
JUGADORES: 1  
HORAS DE JUEGO: 9/13  
VIDAS: 1  
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLES  
NIVELES DIFICULTAD: 3  
MEMORIA: 62 KB  
OPCION 50/60 HZ. SI  
PVP REC. 44.95 e

El juego viene en una caja de 1000

Japón ama a Jack Skellington. Eso es algo de sobra conocido por los fans de *Pesadilla Antes De Navidad*, ya que desde su estreno en 1993 todo el merchandising basado en la mitica película de animación de Tim Burton y Henry Selick proviene del país del sol naciente. A pesar del cariño que sienten los japoneses por *Halloween Town*, tuvimos que esperar a 2002 para ver por primera vez a Jack y sus amigos en consola, como parte del ejército de secundarios Disney de *Kingdom Hearts*. Es ahora cuando Jack y sus amigos van a protagonizar su propio videojuego, tras pasar por no pocas dificultades (el juego se presentó en octubre de 2003, y llega a Occidente con un año de retraso respecto a Japón), pero el resultado va a compensar el

retraso, especialmente entre los fanáticos de la película original. Capcom y Disney Interactive no planearon una simple adaptación, sino una aventura completamente nueva, en la que se han involucrado muchos de los responsables del filme, como el director de arte Deane Taylor. La inolvidable banda sonora (lo mejor que ha hecho Danny Elfman hasta la fecha), está presente durante toda la acción, y aunque Internet Movie Data Base no hace mención de ello, Capcom asegura haber contratado al reparto original (Chris Sarandon y Catherine O'Hara) para grabar las nuevas versiones de las canciones, que tendrán un papel fundamental en los combates frente a *Final Bosses*, a los que se ha dotado de una mecánica parecida a *Parappa The Rapper*. El



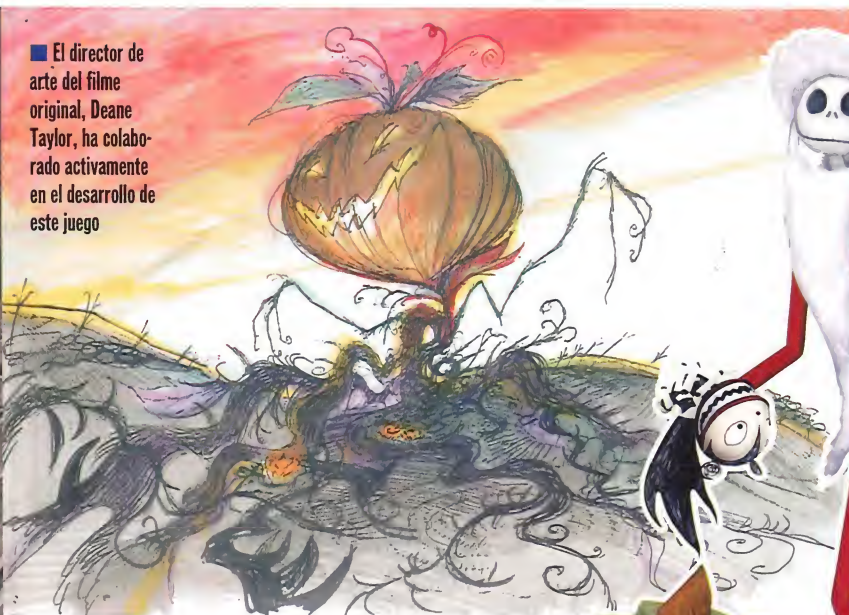
### UN MUSICAL INTERACTIVO

Jack cantará a pleno pulmón durante los duelos contra jefes finales, a lo *Parappa The Rapper*.





■ El director de arte del filme original, Deane Taylor, ha colaborado activamente en el desarrollo de este juego



## JACK, UN ESQUELETO CON TRES CARAS

A medida que avanza el juego, Jack Skellington podrá abandonar, cuando lo desee, su sempiterno frac negro para convertirse en Santa Clavos (sus regalitos aterrizarán a los sicarios de Oogie) o el Rey Calabaza, amo y señor de Halloween Town y experto en escupir fuego por la boca.

ACCIÓN

BLANDIR

SANTA JACK

REY CALABAZA



Pero los matones de Oogie ya habían secuestrado



o te arriesgas a repetirlo.

■ Hemos tenido que esperar doce años para su adaptación al videojuego, pero ha merecido la pena

resto del juego es una aventura *beat'em-up*, donde recorreréis el país de *Halloween* de punta a punta, interactuando con sus siniestros habitantes. Para hacer frente a los sicarios del resucitado Oogie Boogie, Jack cuenta con una nueva arma desarrollada por el profesor Finklestein, un látigo viscoso bautizado como Soul Robber, que convertirá a Jack en un discípulo de Simon Belmont. Además, nuestro esquelético amigo cuenta con otras habilidades no menos interesantes, como asustar a los enemigos (lo que multiplica los puntos) o cambiar de traje, convirtiéndose en Santa Clavos o el Rey Calabaza. Confesos fanáticos de la película original, Tatsuya Minami (*Ghosts'N Goblins*, *Haunting Ground*) y su equipo han trabajado durante tres

años para reproducir mediante polígonos y texturas el universo creado por Tim Burton. Bajo el asesoramiento de Dean Taylor, **Capcom** ha expandido los escenarios de la película original, permitiéndonos visitar a nuestro antojo la casa de Jack, la guarida de Oogie, el laboratorio de Finklestein o el campo de las calabazas. El resultado es un juego gótico y encantador como el filme de Burton y Sellick, que entusiasmará a los mitómanos de Jack Skellington. Serán ellos quienes sabrán apreciar los mil guiños hacia la película. Si éste no es tu caso, este juego es una ocasión inmejorable para visitar por primera vez el reino del Rey Calabaza, un universo único y maravilloso que sigue ganando adeptos año tras año. ■ **Nemesis**

### PESADILLA ANTES...

#### LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] La ambientación, la música, los gráficos...
- [+] Los duelos musicales contra los Final Bosses
- [+] Un pedazo de juego con un gran precio, 44,95 Euros
- [-] El control del Soul Robber no es tan preciso como nos gustaría.

7+

- 9.0 **GRÁFICOS:** Con ayuda de Deane Taylor, Capcom recrea *Halloween Town* de forma prodigiosa. Es tan siniestro como encantador.
- 9.3 **AUDIO:** Prepárate para oír las inolvidables canciones de Danny Elfman, con una nueva letra, adaptada a lo que sucede en pantalla.
- 8.6 **JUGABILIDAD:** Salvo el problema con el Soul Robber y algún que otro jefe infernal, el juego es muy divertido y accesible.
- 9.2 **DURACIÓN:** No sólo es largo, muy largo, sino que además encontrarás multitud de extras para desbloquear.

#### PUNTUACIÓN OFICIAL

**CONCLUSIÓN:** Hemos tenido que esperar doce años, pero ha merecido la pena. Ni el más optimista fan de *Pesadilla* podría haber imaginado una adaptación tan fiel a la obra maestra de Tim Burton. ¿Tendremos tanta suerte con la Novia Cadáver?



PlayStation 2



# SPYTOY

Desde London Studio con amor



COMPañIA: SONY C.E.  
DESARROLLADOR: LONDON STUDIO  
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.  
PAIS DE ORIGEN: REINO UNIDO  
GENERO: EYETOY  
FORMATO: DVD-ROM  
JUGADORES: 1  
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST  
NIVELES DIFICULTAD: 1  
MEMORY CARD: 91 KB  
OPCION 50/60 HZ: NO  
PVP REC.: 59,99 EUROS  
(CON CÁMARA) 29,99 EUROS (SIN CÁMARA)

<http://es.playstation.com>

«IMPRIME  
TU CARNET  
DE AGENTE Y  
TUS  
IMÁGENES  
MÁS  
DIVERTIDAS»

Después de probar *EyeToy: Play 2* y todas las posibilidades que ofrecía su modo *SpyToy*, quedó patente que la pequeña cámara de Sony podía ofrecer diversión más allá de los minijuegos. Con esta idea en mente y el propósito de explotar las capacidades de espía de *EyeToy*, **London Studio** presenta este título que combina el modo Seguridad con una serie de minijuegos estructurados de forma lineal siguiendo una historia de espías no demasiado elaborada. Así, tendremos que enrolarnos en la SIA e ir superando una serie de misiones como lanzarnos en paracaídas controlando el salto con el movimiento de nuestros brazos, descifrar un código haciendo coincidir los símbolos de una figura geométrica o realizar el retrato robot de un sospechoso. El problema es que el control no es todo lo bueno que debería y, demasiadas veces, la dificultad del minijuego reside más en ser capaz de manejar los controles que de la misión en sí. Además, es imprescindible superar una misión para poder pasar a la siguiente por lo que se echa de menos un poco de libertad. El modo de Seguridad es más interesante pero tampoco va mucho más allá que el incluido en la pasada versión de *EyeToy: Play*; podremos grabar mensajes de vídeo (y audio) en la *Memory Card*, activar alarmas para cuando un intruso sea detectado o, como auténtica novedad, duplicar la resolución de la cámara *EyeToy* y conservar una copia en papel de nuestras imágenes si tenemos conectada una impresora al USB. ■ **Supernova**

SCANNING

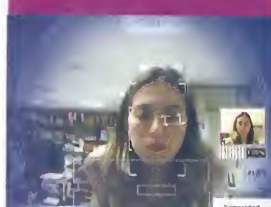


El juego también incluye las típicas fases en las que manejamos algún medio de locomoción individual



## IDENTIFICACIÓN

*SpyToy* posee un avanzado sistema de reconocimiento facial gracias al cual identifica a los jugadores registrados, escaneando su rostro o, más en concreto, la pupila de su ojo.



## SPYTOY

### LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] El avanzado sistema de reconocimiento facial.
- [+] La posibilidad de imprimir las fotografías tomadas.
- [-] El engorroso control y manejo de los menús.
- [-] Que no tenga opciones multijugador.

3+

- 8.6 **GRÁFICOS:** El sistema de reconocimiento facial por medio de la pupila es todo un alarde pero, por lo demás, resulta mediocre.
- 8.0 **AUDIO:** La banda sonora es bastante normalita pero siempre se agradece que las voces estén en castellano.
- 7.6 **JUGABILIDAD:** Aspecto que baja el nivel del juego pues la interfaz es bastante incómoda y el control, demasiado complicado.
- 8.4 **DURACIÓN:** Más que por los minijuegos, la vida de este juego se alarga por las posibilidades del modo Seguridad.

### PUNTUACIÓN OFICIAL

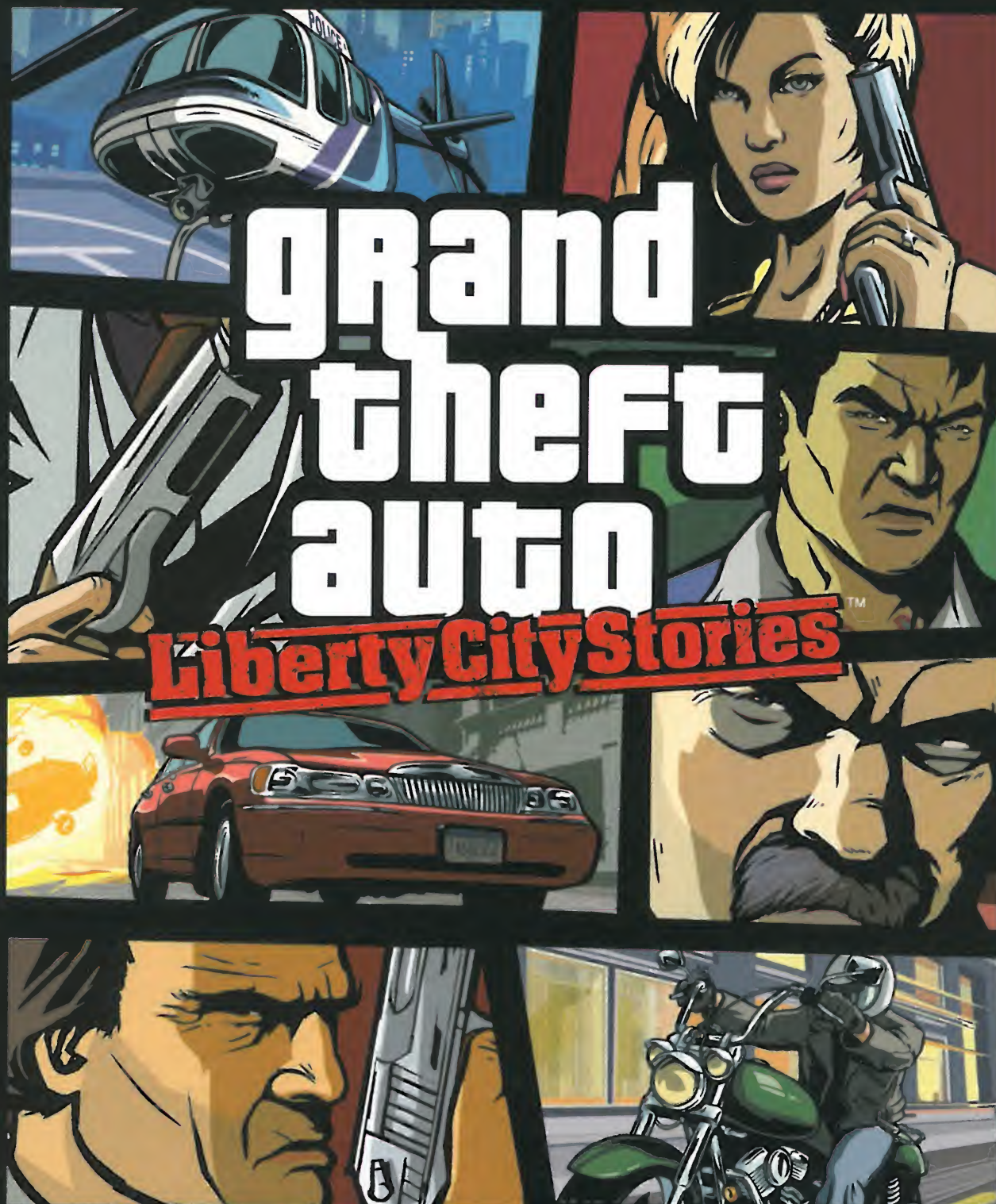
**CONCLUSIÓN:** A pesar de que cuenta con un planteamiento interesante y algunas buenas ideas, los minijuegos no resultan tan divertidos como los de otros títulos del catálogo *EyeToy* y el modo Seguridad es parecido al de *EyeToy: Play 2*.





"LIBERTY CITY STORIES ES UN SUEÑO HECHO REALIDAD,  
UN GRAND THEFT AUTO EN TODA REGLA QUE PODREMOS  
JUGAR EN CUALQUIER PARTE."

- PLAY2MANÍA



EN OTOÑO PARA PSP™

[WWW.LIBERTYCITYSTORIES-ELJUEGO.COM](http://WWW.LIBERTYCITYSTORIES-ELJUEGO.COM)



PSP™



© 2005 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar North, el logotipo de R\*, Grand Theft Auto y el logotipo de Grand Theft Auto son marcas comerciales y/o marcas comerciales registradas de Take-Two Interactive Software, "PSP", "PlayStation" y "PSP" son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Sony Corporation. El contenido de este videojuego es totalmente ficticio, no pretende representar a ninguna persona, negocio u organización. Cualquier similitud entre algún personaje, diálogo, situación o argumento del juego con una persona, negocio u organización real, es pura coincidencia. Los desarrolladores y editores de este videojuego no apoyan, justifican o avalan de ninguna manera, este tipo de comportamiento.





COMPANIA: SERA  
DESARROLLO: THE  
CREATIVE ASSEMBLY  
DISTRIBUIDOR: ATARI  
PAIS DE ORIGEN:  
REINO UNIDO  
GENERO:  
ACCION/AVENTURA  
FORMATO: DVD-ROM  
JUGADORES: 1  
NIVELES: 16  
VIDAS: ENERGIA  
TEXTO-DOBLAJE:  
CASTELLANO-CAST.  
NIVELES DIFICULTAD: 3  
MEMORY CARD: 770 KB  
OPCION SOLO/H2/H3  
PVP REC.: NO SE  
[http://www.  
totalwarriorgame.  
com](http://www.totalwarriorgame.com)

# SPARTAN TOTAL WARRIOR

«Las flechas de los enemigos cubrirán el sol»

Esta lapidaria frase fue pronunciada por un general espartano para advertir a su comandante de que los persas contra los que iban a luchar les superaban ampliamente en número. A lo que éste respondió: «Entonces lucharemos a la sombra». Esta filosofía de entrega total por la causa, sacrificio y valentía preside la primera creación de **The Creative Assembly** para una consola. El grupo responsable del galardonado *Rome: Total War* ha cambiado de género y de plataforma, pero el resultado no podía haber sido mejor.

*Spartan* es un juego de «acción inteligente» que llega a lugares donde ni siquiera *God Of War*

se atrevió, y deja a la saga *Dynasty Warriors* (por aquello de las batallas campales) a la altura del betún. La ambientación histórica, pese a ser poco rigurosa (en el desarrollo del juego nos encontraremos con personajes como Arquímedes, el emperador Tiberio, Beowulf e incluso bestias mitológicas como la Medusa o el Minotauro), crea una historia digna de la mejor producción cinematográfica de aventuras. Gran parte de la culpa la tiene el protagonista, conocido sólo como «El Espartano», un carismático héroe poco hablador pero con el que nos identificaremos de inmediato. Lo mismo ocurre con sus compañeros y con los «malos», que en esta ocasión son los romanos. Aunque la base de su

■ «El Coso» es un modo extra de juego donde podremos medir nuestras fuerzas contra oleadas de enemigos en un espacio cerrado







desarrollo sea la acción más desenfrenada, está diseñada de tal forma que resulta totalmente divertida de principio a fin, y nunca se hace monótona. Las claves que lo han hecho posible son varias. Por una parte, el uso de una cámara algo lejana nos permite observar todo lo que tenemos alrededor en cualquier momento, incluidas las decenas de enemigos que se dan cita en pantalla. También influye el preciso control (con variadas posibilidades de ataque, desde *combos* hasta poderes divinos pasando por el uso del arco) y la inteligencia artificial de los rivales, que nos obligará a emplear distintas técnicas para cada uno de ellos. A lo largo de las grandes fases se nos irán dando una serie de misiones (todas ellas justificadas por el argumento) muy variadas, algunas de ellas memorables como acabar con un dragón de hueso disparando desde una azotea de Atenas o proteger a Arquímedes de las flechas de los romanos mientras da un discurso. Su ajustado nivel de dificultad y

«SPARTAN ES  
UNA  
AVENTURA DE  
DIMENSIONES  
ÉPICAS»

la presencia de los checkpoints en los puntos necesarios harán que nunca caigamos en la desesperación, y que vayamos progresando a buen ritmo. También existen objetivos alternativos que contribuirán a que podamos mejorar al personaje, y espectaculares combates contra jefes finales. En lo que respecta al apartado técnico, pese a que no llega a la belleza de *God Of War*, presenta unos escenarios muy amplios y perfectamente contruidos, creíbles dentro del periodo histórico donde se desarrolla. Los personajes, aunque están contruidos con un número no muy alto de polígonos (con objeto de poder situar a muchos de ellos en pantalla), son un prodigio del diseño y rara vez veremos alguna ralentización. Sólo una cosa se le puede achacar, y es que se nos puede hacer algo corto, sobre todo por lo divertido que resulta sumergirnos en una aventura de tan inmensas proporciones, y además épica. ■ **Dani3po**



■ **El poder de Medusa petrificará a los enemigos**



## POTENCIA A TU HÉROE

Cada vez que acabemos una fase seremos recompensados con una serie de monedas que podremos invertir en mejorar la salud, la fuerza y el poder mágico del héroe. Cuando lleguemos a unos determinados niveles, el equipamiento de El Espartano cambiará, añadiendo nuevas piezas de armadura. De vez en cuando también tendremos acceso a nuevas armas, como el escudo de Medusa, la alabarda de Aquiles o las espadas de Atenea.

## LOS PERSONAJES

La interesante trama de *Spartan* se encuentra interpretada por una serie de personajes secundarios que mezclan lo histórico con lo ficticio. El malvado emperador Tiberio cuenta con sus dos generales, Sejano y Craso para expandir su imperio. Cástor y Polux serán los compañeros de fatigas del héroe, y por su camino también se cruzará Arquiomedes, Beowulf, la Hydra, el Minotauro...



SPARTAN: T.W.

## LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Un desarrollo variado y lleno de momentos intensos.
- [+] Técnicamente sobresaliente.
- [-] Que no vaya a lener el éxito que se merece.
- [-] Puede hacerse algo corto para algunos jugadores.

18+

**94 GRÁFICOS:** El potente motor permite poner en pantalla decenas de personajes sin que se pierda fluidez.

**93 AUDIO:** La banda sonora cuenta con algunos temas memorables, y el doblaje al castellano es magnífico.

**94 JUGABILIDAD:** El intuitivo control y la variedad de situaciones no dejan momento para el aburrimiento.

**98 DURACIÓN:** A pesar de su considerable número de niveles, siempre nos quedamos con ganas de más.

**PUNTUACION OFICIAL**

**CONCLUSIÓN:** Pocas veces llegan a nuestras manos títulos tan cuidadosos como este Spartan. La moda de la ambientación clásica cuenta con su mejor representante en este juego, y te hará disfrutar de una manera diferente.



PlayStation 2





■ El plantel de jugadores es bastante completo



COMPANIA: TAKE 2  
DESARROLLADOR: PAM DEVELOPMENT  
DISTRIBUIDOR: TAKE 2  
PAÍS DE ORIGEN: FRANCIA  
GÉNERO: DEPORTIVO  
FORMATO: DVD-ROM  
JUGADORES: 1-2  
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-VARIOS  
NIVELES DE DIFICULTAD: 3  
MEMORIA: CARD: 1902 KB  
OPCIÓN: 50/60 HZ: NO  
PVP REC.: 49 €  
<http://www.2ksports.com>

## TOP SPIN

*Conviértete en la mejor raqueta del circuito*

En un género como la simulación del tenis parece complicado crear algo nuevo. Con una licencia que se convirtió hace tiempo en el referente de este tipo de juegos para un sistema de la competencia, los programadores de **PAM Development** (bajo el nuevo sello de **2K Sports**) han intentado, con bastantes buenos resultados, ofrecer más alicientes que la simple satisfacción de ganar un partido. Aunque el reclamo principal del juego sean, sin duda, las estrellas que lo pueblan, como Maria Sharapova, Venus Williams o nuestro Carlos Moyá, la creación y posterior promoción de nuestro propio tenista en el modo Carrera es sin duda lo que más ocupará nuestro tiempo. Esta modalidad (aparte de las clásicas como el Torneo o Exhibición) añade gran profundidad y duración al título. Concebido como un mapa del mundo por el que movernos libremente, encontraremos entrenadores para mejorar nuestras aptitudes, torneos de dificultad creciente en los que participar, tiendas donde comprar equipamiento, patrocinadores famosos (Adidas, Prince...) e incluso salones de belleza para modificar nuestro corte de pelo. El único aspecto negativo es la elevada duración de los tiempos de carga en esta modalidad. En cuanto al desarrollo de los partidos en sí, la mezcla de *arcade* y simulación no podía ser más acertada. Devolver la pelota es relativamente sencillo, pero hacerlo con garantías de sorprender al rival y dominar todos los golpes nos llevará más tiempo. Una característica que se repite es la posibilidad de imprimir más fuerza a nuestro lanzamiento si mantenemos presionado el botón correspondiente antes de que llegue la bola, algo que añade un gran componente estratégico. Además, cuenta con modalidades On-line para poder disputar partidos con jugadores de todo el planeta. ■ **Dani3po**



■ Con los botones L2 y R2 podremos determinar nuestra actitud (positiva o negativa) tras haber perdido o ganado un punto

### MODO CARRERA

A nuestra disposición tendremos los cinco continentes del globo. Tras crear a nuestro jugador (podremos usar incluso la cámara EyeToy para ponerle cara) podremos viajar por el mapamundi compitiendo en diversos torneos de dificultad creciente, tomando clases de entrenadores en los diferentes aspectos del juego y consiguiendo ser patrocinados por marcas famosas.

### TOP SPIN

#### LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] El desarrollo de los partidos es divertido e intenso.
- [+] Las animaciones de los jugadores rozan la perfección.
- [-] No poder jugar en la parte inferior todo el tiempo.
- [-] Los tiempos de carga son bastante elevados.

3+

- 89 **GRÁFICOS:** Destaca la representación de las estrellas del deporte y la variedad de canchas de juego.
- 86 **AUDIO:** Aparte del tema de la intro, sólo cabe destacar el sonido ambiente durante los partidos.
- 92 **JUGABILIDAD:** El control es sencillo pero está lleno de posibilidades, lo que hace muy divertidos los partidos.
- 92 **DURACIÓN:** El modo Carrera y los partidos On-line nos permitirán disfrutar durante mucho tiempo.

#### PUNTUACIÓN OFICIAL

**CONCLUSIÓN:** No es que PlayStation 2 ande lejos en lo que se refiere a juegos de tenis, pero una incorporación como esta es siempre bienvenida. Quitará por igual a los fans del deporte y a los jugadores ocasionales.



PlayStation 2



# THE INCREDIBLE HULK

## ULTIMATE DESTRUCTION

"UN JUEGO DIVERTIDÍSIMO  
Y CON LOS SUFICIENTES  
MÉRITOS COMO PARA  
ADORNAR LAS ESTANTERÍAS  
DE LOS MÁS EXIGENTES"

MERISTATION.COM

"EL PLANTEAMIENTO Y LA  
CANTIDAD DE POSIBILIDADES  
DE SU PROTAGONISTA NOS HA  
DEJADO IMPRESIONADOS"

HOBBY CONSOLAS



12+

www.pegi.info



MOVIMIENTOS IMPARABLES



ÚLTIMA DESTRUCCIÓN



BATALLAS ÉPICAS



EL MUNDO ES TU ARMA

### DISPONIBLE EN PS2, XBOX Y GAMECUBE

MARVEL

RADICAL  
ENTERTAINMENT

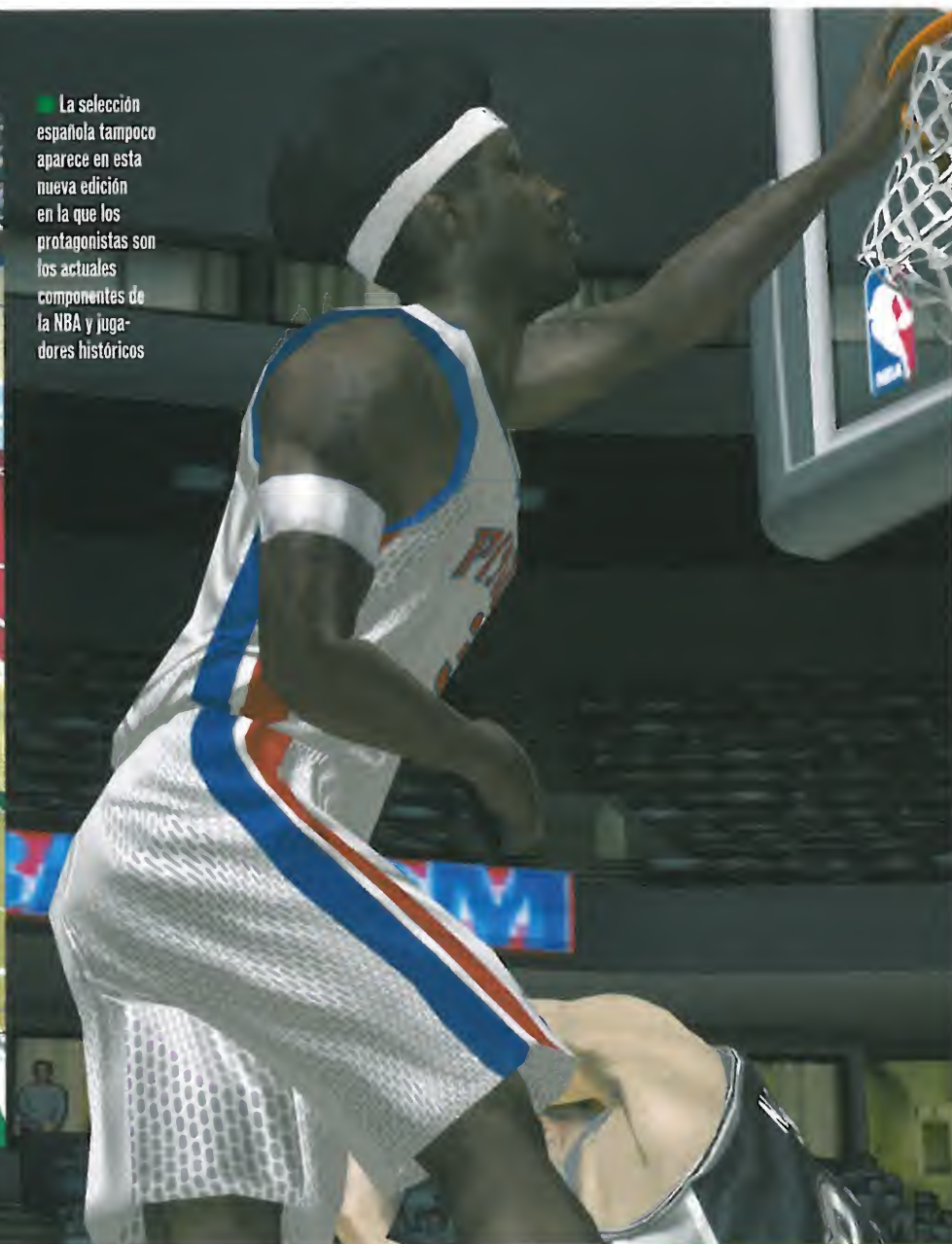
SIERRA

"THE INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION" Juego Interactivo © 2005 Universal Interactive, Inc. Todos los derechos reservados. Marvel, THE INCREDIBLE HULK y los personajes relacionados de los Comics TM & © 2005 Marvel Characters, Inc. Todos los derechos reservados. Sierra y el logo Sierra son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Sierra Entertainment, Inc. en E.E.U.U. y / u otros países. Radical Entertainment es marca comercial o marca comercial registrada de Vivendi Universal Games Canada Ltd. en Canadá, E.E.U.U. y / u otros países. El resto de las marcas son propiedad de sus respectivos propietarios.





La selección española tampoco aparece en esta nueva edición en la que los protagonistas son los actuales componentes de la NBA y jugadores históricos



COMPANÍA: ELECTRONIC ARTS  
DESARROLLADOR: EA SPORTS  
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS  
PAÍS DE ORIGEN: CANADÁ  
GÉNERO: DEPORTIVO  
FORMATO: DVD-ROM  
JUGADORES: 1-4  
EQUIPOS: NBA + HISTÓRICOS  
COMPETICIONES: 5  
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.  
NIVELES DIFICULTAD: 4  
MEMORIA CARO: 625 KB  
OPCIÓN SP/60 HZ: NO  
PVP REC.: 69,95 €

<http://www.esport.com>

## NBA LIVE 06

*El freestyle aborda el juego de las estrellas*

**E**lectronic Arts nos ofrece una nueva versión del programa más veterano en el mundo del baloncesto. La nueva entrega se centra de forma exclusiva en la NBA, dejando a un lado guiños realizados al baloncesto europeo en la versión de 2004, en la que apareció la selección española que participó en el Campeonato del Mundo de Indianápolis. Si el año pasado las principales novedades se centraron en la inclusión del «fin de semana de las estrellas» y en el control de los movimientos en el aire, para la entrega de 2006 el aspecto más novedoso está relacionado con la individualización. Así, se incorpora el denominado *Freestyle Superstars* que permite reproducir las características del juego de las grandes estrellas de la NBA. Para ello, a los jugadores más sobres-

lientes de cada equipo se les ha asignado una tipología con el fin de que destaquen en alguna de las facetas del juego. De esta manera los grandes defensores tienen una mayor facilidad para robar balones o poner tapones, los jugadores con gran capacidad física son capaces de realizar mates increíbles o los «jugones» ofrecen un amplio abanico de asistencias. Para realizar estas acciones se ha optado por combinar el pulsador «L2» con alguno de los botones frontales. Cada combinación tiene un efecto diferente ofreciendo, entre otras acciones, mates a una o dos manos, pases por debajo de las piernas o asistencias mirando al tendido. Este aspecto, permite un mayor realismo y a la vez multiplica el valor de las estrellas de la NBA. La nueva función asignada



### ESPAÑOLES

Aunque esta temporada sólo habrá dos españoles en la NBA, el programa incluye a Gasol y Raúl López en Memphis, y a Calderón en Toronto. Sus valoraciones son, respectivamente, 83, 63 y 62.





■ Gasol repite como figura publicitaria en el mercado español



■ El All Star Weekend vuelve a la saga incluyendo el partido Este-Oeste, el de los novatos y los concursos de mates y triples

## FREESTYLE SUPERSTARS

Las grandes estrellas tienen una serie de capacidades destacadas en función de su juego real. Para ello se les asignan varias tipologías: defensor, jugador atlético, jugón, tirador y director de juego.



## NBA LIVE 06

### LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] La individualización de las grandes estrellas.
- [+] Las mejoras en el motor gráfico.
- [+] La amplia variedad de opciones.
- [-] La nueva ausencia de la selección española.

3+

**9.5 GRÁFICOS:** A la perfecta reproducción física de los jugadores se unen transiciones más fluidas y suaves.

**9.1 AUDIO:** Pocas novedades en este aspecto con una música muy similar y los comentarios de Sito Miguel Serrano.

**9.5 JUGABILIDAD:** El Freestyle Superstar hace que aumente el valor de las estrellas en un equipo.

**9.3 DURACIÓN:** El modo Dynasty incluye una enorme variedad de decisiones de gestión.

### PUNTUACIÓN OFICIAL

**CONCLUSIÓN:** Una vez comprobado que la aparición de la selección española fue un acontecimiento aislado, EA ha centrado sus esfuerzos en crear diferencias entre las grandes estrellas de la NBA y el resto de jugadores.



PlayStation 2

al botón «L2» supone una modificación en la configuración de botones con respecto a la de la versión anterior que afectan, fundamentalmente, a las jugadas de espalda a la canasta y las jugadas sin balón. Además, también repercute en los iconos que identificaban las cualidades de cada jugador, que ahora aparecen en la marca en el suelo y en un pequeño recuadro, situado en la parte superior de la pantalla, que muestra las posibles combinaciones para efectuar alguno de los movimientos especiales. Otra de las modificaciones a destacar es el aumento en la fluidez de las acciones que hacen que la sensación de juego sea mucho más rápida. Si a este aspecto le unimos un mayor contacto en los bloqueos y en la

lucha por ganar la posición, el resultado es un baloncesto más realista. En el resto de aspectos **NBA Live 06** mantiene su amplia variedad y su calidad habitual. De esta manera, vuelven a estar presentes las selecciones históricas, en las que repite presencia el mítico Abdul Jabbar, así como el combinado de los mejores jugadores europeos que participan en la NBA. En los modos de juego no hay grandes novedades, manteniendo la gran variedad de competiciones que ofrecía la versión 2005. En este sentido destacar el modo franquicia, en el que hay que ejercer como *manager* y participar en muchas de las decisiones de gestión, así como el fin de semana de las estrellas y los partidos uno contra uno. ■ **chip&ice**



**TEST**  
RAINBOW SIX LOCKDOWN



COMPANIA: UBISOFT  
DESARROLLADOR: RED STORM ENTERTAINMENT  
DISTRIBUIDOR: UBISOFT  
PAIS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS  
GENERO: SHOOT'EM-UP  
FORMATO: DVD-ROM  
JUGADORES: 1-16  
VIDAS: ENERGIA  
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.  
NIVEL DE DIFICULTAD: 2  
MEMORIA: C/RD: 212 KB  
OPCION 50/60 HZ: NO  
FVP REC.: 59,95 €

http://www.rainbowespana.com



# RAINBOW SIX LOCKDOWN

Las fuerzas especiales de Ding Chavez regresan a PS2

La enésima entrega de la saga concebida por Tom Clancy llega a PS2 con un inmejorable aspecto y un desarrollo menos «serio», más adecuado para el público «consolero». Las complicadas misiones típicas de la saga de **Ubisoft**, en las que teníamos que tener muy en cuenta nuestra munición y a nuestros compañeros, así como los objetivos, quedan en el olvido con **Lockdown**. Ahora las misiones son mucho más claras, no hace falta economizar munición en exceso, el desarrollo de cada fase es más directa (no hay que explorar cientos de puertas) y la interacción con nuestros compañeros de equipo se realiza a través de un sistema muy simplificado de opciones dependiendo de la situación. Resumiendo, **Red Storm** ha creado un título más indicado para consolas, menos realista y más jugable que cualquier **Rainbow Six** ideado anteriormente. Junto a su modo Historia directo y adictivo, **Lockdown** presenta un divertido modo multijugador e incluso opciones de juego On-line, que junto a una gran selección de extras (videos, personajes extra, códigos de trucos, etc.) conforman uno de

los **shooter** más completos del catálogo de PS2. Técnicamente, la última entrega de **Rainbow Six** presenta un apartado gráfico que, ayudado por una impecable física y un tratamiento de la iluminación bastante exquisita, hace gala de los entornos y las situaciones más realistas que hemos visto en los 128 bits de Sony. ■ **Dor**

## R.S. LOCKDOWN

### LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] El nuevo planteamiento de la saga es todo un acierto.
- [+] Su física y su realista tratamiento de iluminación.
- [+] Gran parte del componente táctico de R.S. se ha perdido.
- [-] El motor gráfico deja bastante que desear en cuanto a fluidez.

16+

- 8.8 **GRÁFICOS:** La física y el sistema de iluminación son lo mejor del juego. Posee un aspecto muy real y se mueve suavemente.
- 8.6 **AUDIO:** Aunque la banda sonora no destaca en exceso, sus voces, dobladas al castellano, son geniales.
- 8.7 **JUGABILIDAD:** Su sistema de juego simple y directo lo hacen muy divertido y jugable. Lo mejor, el modo multijugador.
- 8.8 **DURACIÓN:** Sus dieciséis misiones, sus extras y los modos de juego On-line te mantendrán enganchado durante meses.

### PUNTUACION OFICIAL

**CONCLUSIÓN:** Aunque los fanáticos de la saga pueden quedar decepcionados con la simplicidad de **Lockdown**, estamos seguros de que esta entrega, con un nuevo desarrollo más accesible, atraerá a muchos más «jugones».



PlayStation 2



# COLOSSEUM

## -ROAD TO FREEDOM-

PlayStation 2



- 6 tipos diferentes de combates: Supervivencia, Batalla campal, Duelo, Lucha por equipos, Caza y Recreación de batallas.

- Juego de acción RPG que incluye personajes reales históricos, incluye los gladiadores más famosos de la época.



**LUCHA PARA VIVIR**  
**VIVE PARA LUCHAR**

**¡YA A LA VENTA!**



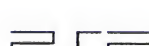
- 42 guerreros a elegir y nuevo Sistema de Área de Batalla, exclusivo para PSP.
- Cientos de oficiales, caballos y elefantes a utilizar. ¡Intercambia oficiales con la Memory Stick Duo™!



**PREPARATE PARA LUCHAR**  
**VAYAS DONDE VAYAS**



PlayStation 2







COMPANÍA:  
VIVENDI UNIVERSAL  
DESARROLLADOR:  
RADICAL ENT.  
DISTRIBUIDOR:  
VIVENDI UNIVERSAL  
PAÍS DE ORIGEN:  
CANADÁ  
GÉNERO: BEAT'EM-UP  
FORMATO: DVD-ROM  
JUGADORES: 1  
MISIONES: 30  
TEXTO-DOBLAJE:  
CASTELLANO-INGLÉS  
MEMORY CARD: 98 KB  
OPCIÓN 50/60 HZ: NO  
PVP REC.: 44,99 €

<http://www.hulkgames.com>

# THE INCREDIBLE HULK

## ULTIMATE DESTRUCTION

*Desata el lado más destructivo del «gañán» de Marvel*

Los dos millones de copias vendidas en todo el mundo del anterior videojuego de *The Hulk* demostraron que, si bien el héroe verde de la editorial Marvel no tuvo demasiada fortuna en los cines, sí logró cautivar a los usuarios de consolas. Esta segunda entrega se libera del corsé de tener que adaptar una película para recrear al verdadero Hulk y su ilimitada capacidad para la destrucción. Los canadienses Radical han ubicado al gigante verde en escenarios abiertos (como el desierto y una gigantesca ciudad) para que el jugador pueda divertirse a su antojo destruyendo coches, camiones, tanques, helicópteros... mientras resuelve misiones principales y secundarias, al estilo del *Spider-Man 2*

de Treyarch. Unos gráficos muy resultones se encargan de aportar espectacularidad a una mecánica sencilla y divertida, capaz de atraer por igual a los fans de *The Hulk* como a aquellos que sólo ansían pasar un buen rato dando rienda suelta a su agresividad. A lo largo de 30 misiones, La Masa (como es conocido *The Hulk* entre los lectores más castizos) será capaz de ejecutar hasta 150 tipos de ataques diferentes a la hora de combatir a la policía, al ejército y viejos conocidos, como Abominación. Este repertorio de movimientos y poderes especiales irá ampliándose en concordancia con el marcador de puntos, al igual que el número de extras desbloqueados (entre ellos portadas históricas de los cómics de *The Hulk*). Sin otra pretensión que divertir, Radical Ent. ha vuelto a dar en el clavo con este juego. ■ **Nemesis**



**NADA DETIENE A HULK**  
La Masa es capaz de levantar un camión como si fuera una pluma y trepar a todo trote por la fachada de los rascacielos.



### THE INCREDIBLE...

#### LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] La total libertad de acción que ofrece la mecánica de juego.
- [+] La capacidad destructiva de La Masa, no deja nada en pie.
- [-] No hay fases predefinidas por Bruce Banner, sólo por La Masa.
- [-] Mucho no se acercarán a este juego al recordar el anterior.

12+

- 9.0** **GRÁFICOS:** The Hulk es la gran estrella, pero el resto del apartado gráfico no le va a la zaga, casi da pena destruirlo todo.
- 9.7** **AUDIO:** Voces en inglés de actores como Ron Perlman (Hellboy) y Neal McDonough (Hermanos De Sangre).
- 8.9** **JUGABILIDAD:** Control impecable, pero cuando todo el ejército te pisa los talones, la energía baja demasiado rápido.
- 8.5** **DURACIÓN:** Los escenarios abiertos, al estilo GTA, consiguen «estirar» el juego más allá de las misiones principales.

#### PUNTUACIÓN OFICIAL

**CONCLUSIÓN:** Así debería haber sido el anterior juego de La Masa: divertido, derribeador y acorde con la destructiva leyenda del gigante verde de la editorial Marvel. No es una obra maestra, pero no deludirá a los amantes del personaje.



PlayStation 2



RELOJES BIG TIC  
DE FOSSILREGALAMOS  
**30** RELOJES  
BIG TIC

## Fossil y PlayStation 2 Revista Oficial

te presentan los nuevos modelos de Fossil basados en clásicos como Centipede, Breakout y Asteroids. Si quieres ganar uno de estos 30 relojes Big Tic, tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del próximo 17 de octubre.



¿Cuál de estos juegos no aparece en los relojes Big Tic?

A) Breakout    B) Centipede    C) Super Mario

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra fossilps2, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: fossilps2 A

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 17 de octubre.



# ON-LINE

Todo lo que necesitas saber sobre el juego en red



PERIFÉRICOS  
UTILIZABLES: TECLADO  
USB (SOLO LOBBY)  
CALIDAD DE LA  
CONEXIÓN: MUY BUENA  
NÚMERO DE  
JUGADORES: 2-4  
MODALIDADES  
ON-LINE: 1

## RESIDENT EVIL

### O U T B R E A K

FILE #2

Comparte el miedo con los demás

A l fin los seguidores de la saga pionera del género *Survival Horror* podrán disfrutar, en Europa, con aventuras On-line para un máximo de cuatro jugadores simultáneos. Junto a esta importante mejora con respecto a la primera entrega (al menos para los usuarios europeos, que no pudimos jugar On-line con el primer *RE Outbreak*), Capcom también ha diferenciado más a los personajes, convirtiendo la experiencia On-line en una aventura en la que el factor cooperativo resulta importante. Así, dependiendo del personaje seleccionado, podremos lanzar *medikits* a los compañeros, practicar vendajes, realizar *combos* especiales con armas blancas, etc., algo que en conjunción hará las partidas más variadas y divertidas, aunque la compenetración entre distintos personajes no será esencial para avanzar en la aven-

tura. De hecho resultará más productivo aprender las nuevas habilidades «genéricas» (como la de avanzar mientras se apunta con un arma) que utilizar las individuales en favor del equipo. Es una lástima que Capcom, aunque ha mejorado algunos puntos con respecto a *RE Outbreak File #1* (como sus infinitas cargas), no haya sido capaz de incluir elementos vitales para un juego On-line fluido, como la posibilidad de comunicarnos con los demás jugadores con el headset USB. ■ Doc

## ON-LINE

PUNTUACIÓN OFICIAL

7.9

**CONCLUSIÓN:** El concepto de un RE multijugador es de lo más atractivo, aunque *Outbreak File #2* carece de ciertos elementos que harían su desarrollo mucho más fluido, como la posibilidad de utilizar el headset USB para comunicarnos.

PlayStation 2

■ En el Lobby será el único sitio donde podrás comunicarte a través de un teclado USB con los demás. Durante el juego sólo podrás gesticular con el stick derecho

ALPHA SERVER  
MODA NORMAL

Esperando: 6 (Jugando: 1)

```
Tanguy :  
Tanguy : ?  
Khali : lol  
Captainium : c'est dommage que ce soit pas un  
Captainium : vrai scénar :/  
Tanguy : je c  
Tanguy : mais bon shai pas mort oallll  
Captainium : P  
Tanguy : c la teta **  
khali : on  
Supera bientôt va donner compederna...
```

ESP. INICIO RÁPIDO  
ANULAR

00:01:05

Historial

Teclado

Inicio Subventana





## PRO EVOLUTION SOCCER 5

*La oportunidad para demostrar tu habilidad al mundo*

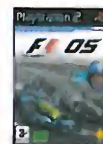
La nueva entrega de **PES5** vendrá cargada de novedades; Konami ha incluido nuevas licencias, nuevos regates, un desarrollo en los partidos más realista y complicado... Y al fin tendremos la oportunidad de jugar con cualquier aficionado al fútbol virtual a través de Internet. Tras el éxito obtenido en la versión Xbox de **PES4** con su modo On-line (eso sí, después de solucionar algunos fallos garrafales), era de esperar que Konami incluyese al fin dicho modo en **PlayStation 2**, al que se le han añadido algunas novedades. La más importante, sin duda, es la posibilidad de participar junto a un amigo, en el mismo equipo y consola, contra otra persona (o personas) a través de la red,

desmintiendo el rumor (cuando menos, improbable) que decía que un total de ocho diferentes jugadores podrían conectarse en un mismo partido de **Pro Evolution Soccer 5**. Además, aunque aún no ha sido confirmado por Konami, todo parece indicar que los partidos a través de Internet no sólo estarán disponibles a través del modo Exhibición, y podremos participar en campeonatos y ligas organizadas por el servidor o **Host** que crea los partidos. Konami asegura que la diferencia entre jugar On-line y Off-line es inexistente, aunque suponemos que dependerá de la calidad de la conexión de cada uno de los dos jugadores. En cuanto tengamos en nuestras manos la versión final del juego, no os podéis perder nuestro **Test On-line** para averiguar si **PES5** está a la altura de las expectativas. ■ **Doc**



PERIFÉRICOS UTILIZABLES: HEADSET  
CALIDAD DE LA CONEXIÓN: MUY BUENA  
NÚMERO DE JUGADORES: 4 (2 POR CONSOLA)  
MODO ON-LINE: 3

01



FORMULA 1 2005  
COMPAÑÍA: SONY C.E.  
MODO ON-LINE INCLUIDO

02



TIMESPLITTERS: FUTURO PERFECTO  
COMPAÑÍA: EA GAMES  
MODO ON-LINE INCLUIDO

03



KILLZONE  
COMPAÑÍA: SONY C.E.  
MODO ON-LINE INCLUIDO

04



RESIDENT EVIL: OUTBREAK FILE 2  
COMPAÑÍA: CAPCOM  
MODO ON-LINE INCLUIDO

05



MONSTER HUNTER  
COMPAÑÍA: CAPCOM  
MODO ON-LINE INCLUIDO

## LA WEB DEL MES:

<http://www.tekken-5.com>  
Hace unos meses os desvelamos la página oficial de la **coin-op** de Tekken 5. Ahora, la web es la de la versión para PS2. Descubre toda su historia, descarga fondos, salvapantallas, etc.



ON

La mejor de las posibilidades On-line es el modo «Duo contra Duo». Al fin podremos jugar al mejor juego de fútbol a través de Internet.

Lo peor es que hemos tenido que esperar varios entregas de Pro Evolution Soccer para poder disfrutar del deseado modo de juego On-line.

OFF



POR ANGELFRAN

# GUÍA **COMPLETA**

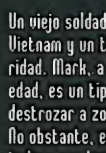
*Para llegar hasta el final*

## LOS PROTAGONISTAS



KEVIN RYMAN

Un policía disciplinado, joven y con un excelente conocimiento de las armas de fuego. Es ideal como personaje principal, ya que es uno de los más equilibrados y fáciles de manejar, sobre todo para los novatos en Resident Evil.



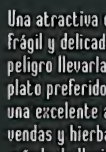
MARK WILKINS

Un viejo soldado con una amarga experiencia en Vietnam y un tipo duro como guarda de seguridad. Mark, a pesar de contar con 50 años de edad, es un tipo muy duro e idóneo para destrozar a zombis con armas contundentes. No obstante, es un tipo antipático y hurao, incluso con los que se llevan bien.



GEORGE HAMILTON

Apuesto doctor al estilo del Dr. «Clooney» de la serie televisiva Urgencias y que resulta muy útil para el jugador por su arte para mezclar hierbas curativas. Algunas mezclas tienen mucho más valor que los botiquines y medicamentos encontrados en el suelo durante la aventura.



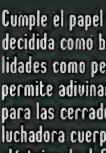
CINDY LENNOX

Una atractiva camarera, sensual como ella sola, frágil y delicada... lo que significa que es un peligro llevarla como compañera, ya que es el plato preferido de los zombis. En cambio, resulta una excelente aliada dispuesta a curar con las vendas y hierbas. Imprescindible que vaya acompañada de Kevin.



DAVID KING

Todo un manitas a la hora de reparar cosas o encontrar una utilidad al objeto más inesperado como si fuera un McFlyver cualquiera. David no es de los mejores luchadores, pero es hábil con el cuchillo y su linterna puede aportar algo de «luz» a las situaciones más oscuras.



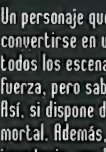
ALYSSA ASHCROFT

Cumple el papel a la perfección de chica resuelta y decidida como buena periodista que es. Sus habilidades como periodista de investigación le permite adivinar pistas y una cierta habilidad para las cerraduras y cajones. No es una buena luchadora cuerpo a cuerpo, pero tiene un arma eléctrica de defensa. Imprescindible acompañarla de algún tipo con arma de fuego.



JIM CHAPMAN

Jim cumple el papel a la perfección de chico de color simpático y «sabelotodo» que tantas veces hemos visto en las películas. No es uno de los personajes más destacados para avanzar en todos los escenarios, pero cuando se trata de despistar a los zombis «haciéndose el muerto» entre ellos, Jim es ideal para ello.

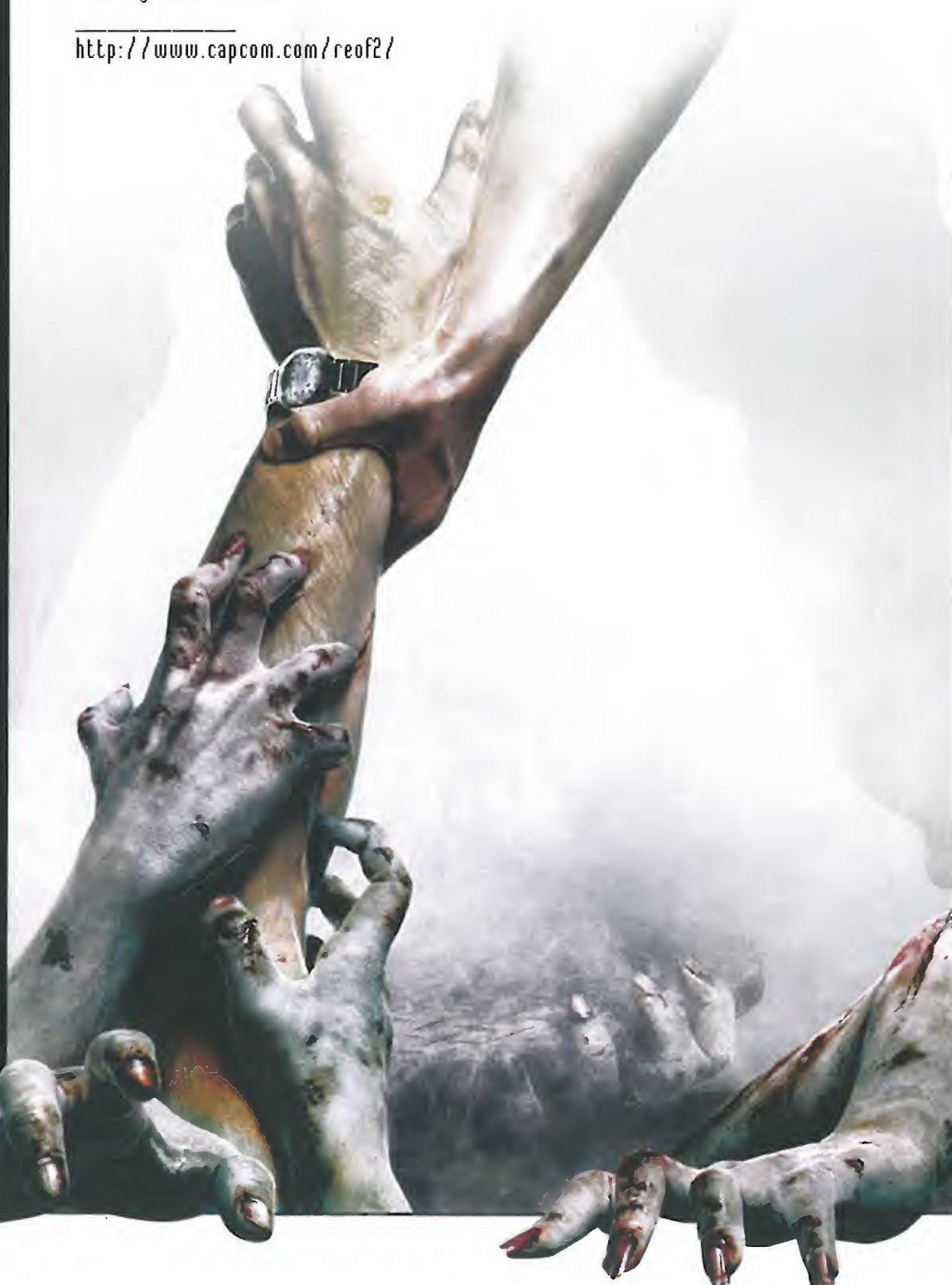


YOKO SUZUKI

Un personaje que, sabiamente controlado, puede convertirse en uno de los más equilibrados en todos los escenarios del juego. No tiene una gran fuerza, pero sabe evadir golpes y contraatacar. Así, si dispone de una buena arma, puede resultar mortal. Además, incorpora el doble de huecos en el inventario, por lo que puede transportar muchos más objetos para ella y sus aliados.

Compañía: Capcom  
Género: Survival Horror  
País de Origen: Japón  
Memory Card: 384 KB

<http://www.capcom.com/reof2/>







Los supervivientes de Raccoon City continúan en su odisea de escapar de la ciudad. En esta guía te ofrecemos todas las claves que necesitarás para que puedan por fin conseguirlo

# RESIDENT EVIL

## OUTBREAK FILE #2

La nueva entrega de Resident Evil está bastante orientada al modo multijugador, donde encontrarás un gran número de secretos y sorpresas, aunque en esta guía nos centraremos en la modalidad de aventura para un solo jugador.

Como principal novedad, tendrás que elegir un personaje principal y dos aliados que, aunque controlados por la consola, podremos darles órdenes o peticiones. La gracia de esto consiste

en que por azares de la vida de cada uno, algunos personajes se llevan mejor y otros peor, por lo que te puede ser de utilidad la siguiente información que indica qué personajes se llevan peor o mejor entre ellos. Cada personaje tiene sus pros y sus contras, de tal modo que debes buscar un grupo muy equilibrado. Una buena elección para los más novatos es Kevin, que gracias a su capacidad para disparo y las habilidades de Cindy como enfer-

mera, supone un grupo bastante equilibrado. De todas formas, en la guía se darán las indicaciones básicas para que cualquier grupo pueda avanzar. El juego se compone de varios escenarios no conectados entre sí. El primero es el inevitable Tutorial.

### TRAINING GROUND

La trama de este episodio es muy sencilla y lineal. En la sala inferior del bar debes recoger tres documentos con información básica sobre el personaje que has elegido y los movimientos y acciones especiales que puede realizar. Una vez que hayas cogido los tres documentos aparecerá una llave en el suelo, cógela y podrás abrir las escaleras, donde aparecerá un nuevo aviso. En el siguiente piso, ve por el pasillo de la izquierda y allí coincidirás con un aliado, momento que aprovecha el Tutorial para enseñarte a dar órdenes, curar a tus aliados o utilizar el sistema de inventario compartido. Sigue subiendo por las escaleras donde tendrás que reptar. Después, utiliza las

hierbas curativas. A continuación, ve a la azotea donde tendrás un único combate con un zombi bastante insulso. De todas formas, los programadores han dejado un buen número de armas esparcidas por el suelo. Escoge la que más te guste y pega tres tiros o dos buenos golpes al bicho. Un simple aperitivo para los platos fuertes de los próximos episodios.

### WILD THINGS



El Zoo te espera y lo que hay dentro no es particularmente bueno. Tras la animación inicial, recoge todos los objetos de la zona, para no compliacarte excesivamente con los zombis, escoge la opción Fácil. Comprobarás

### RELACIÓN ENTRE PERSONAJES

NOMBRE	BUENA	MALA	NOMBRE	BUENA	MALA
KEVIN	Yoko George Cindy	Mark David Jim	DAVID	Yoko Mark	Cindy
MARK	Jim David Yoko	Kevin George	ALYSSA	George David	Jim
JIM	Mark Cindy	Yoko	YOKO	Jim Alyssa	George
GEORGE	Kevin Cindy	Mark David Jim	CINDY	George Kevin	David





## CLASES DE HIERBAS

Algunos de los personajes son expertos en manejar hierbas y pueden ser un buen remedio en caso de un desgraciado encuentro con un zombi. Aquí tienes la tabla de hierbas y el porcentaje de puntos de vida que recuperan:

Verde: . . . . .	500	Verde + Verde + Verde: . . . . .	1.700
Verde + Azul: . . . . .	500	Verde + Rojo: . . . . .	2.000
Verde + Verde: . . . . .	1.000	Verde + Azul + Rojo: . . . . .	2.200
Verde + Verde + Azul: . . . . .	1.000	Spray . . . . .	Cura total

que los miembros del grupo recogen objetos por su cuenta, por lo que antes de avanzar a una nueva zona, siempre comprueba el inventario de tus aliados.

Si intentas entrar en el Zoo, verás que la puerta está totalmente cerrada. Debes dirigirte al restaurante situado más abajo, las puertas estarán cerradas y, dependiendo del personaje que hayas elegido, podrás tener derribarlas o forzarlas. En el interior del restaurante, encontrarás hierbas, munición, una nota con la combinación de la puerta del Zoo en la cocina y una especie de alicates con las que también puedes abrir la puerta del Zoo, así como las jaulas, por lo que te serán muy útiles. Explora el callejón de atrás para recoger más objetos. Vuelve a la entrada del Zoo, abre la puerta de la forma que quieras y



tendrás tu primera «sorpresa». De momento, intenta evitar al elefante y recoge el mapa que hay en el tablero de avisos de la izquierda. Avanza hacia arriba y ten cuidado con las hienas. Llegarás hasta una pequeña oficina donde podrás grabar la partida en la máquina de escribir. Recoge la llave «elefante» y utilízala para abrir la oficina que tiene una curiosa estatua que te da objetos a cambio de medallas, según el nivel de dificultad. Sal al exterior y ve al Norte, usa la llave «elefante» para tener acceso a una nueva área. Sube por las escaleras. Sigue avanzando y verás a un tipo no infectado. Habla sobre el sistema de

control de las jaulas y busca una cinta de grabación, úsala en el grabador y cuando el elefante aparezca, emplea el sistema de control para encerrarle. Ve ahora hasta la sala de suministros y recoge todos los objetos que puedas. Vuelve ahora hasta el patio donde se halla el elefante para matarlo, si no lo has hecho antes, y recoge el emblema rojo. Tras esto, ve al Norte y dirígete al terrario, donde hay nuevos enemigos en forma de apestosos insectos y plantas venenosas. Lo primero que tienes que hacer es destruir la horrosa Rafflesia y recoger el emblema azul del león.

Con los dos emblemas ya puedes ir a la puerta principal y colocar los emblemas para enfrentarte con el jefe final. También puedes explorar la zona del lago para recoger munición, un potente rifle y algunas hierbas para curarte, aunque en modo Fácil debes ir sobrado de vida en estos momentos. Deberás enfrentarte al león zombi en estos momentos, pero si antes no has matado al elefante en la jaula te enfrentará con él también. Ambos jefes disponen de una barra de vida bastante grande y el animal es temible en sus ataques frontales, pero si te has traído la cinta grabada, úsala en el reproductor y el elefante atacará al aparato, perdiendo bastante vida al chocar. Momento de acabar con él con tu rifle. El león usa la táctica principal de saltar desde el aire. Bien, momento de acribillarlo a balazos. Las pistolas no son muy útiles con este jefe, por lo que debes haber encontrado el rifle y tener munición de sobra. La mejor táctica para ir «descansados» es haber matado al elefante anteriormente. Tras liquidar al león, sólo hay que ir al punto de rescate y fin del escenario.



## UNDERBELLY

Los túneles del metro conforman el siguiente entorno del escenario Underbelly y supone un ambiente bastante terrorífico y claustrofóbico.

Como estamos en el metro intenta coger a Jim como personaje principal. Te será útil para abrir unas cuantas puertas que necesitan una llave especial, así que con Jim no perderás tiempo buscándola. Recoge los objetos de las escaleras y de la sala del control de acceso. Avanza a través del control. No bajes por las escaleras a la plataforma del tren y explora las distintas habitaciones para recoger los objetos. En el cuarto de baño femenino hay una máquina de escribir donde podrás grabar la partida. Llegarás a una habitación donde necesitarás la llave de los empleados. Si está Jim contigo, no hay problema, si no deberías ir hasta el andén donde está situado el tren y recoger la llave que se encuentra en su interior. Si no lo está, tus aliados, habrán cogido la llave. De vez en cuando, es necesario revisar los inventarios de los aliados en busca de objetos que nos sean necesarios. Bien, ahora podrás abrir la puerta. Recoge todos los objetos que hay a lo largo de las habitaciones de los empleados. Jim podrá recoger un documento que te servirá para resolver un puzzle opcional. Sigue explorando y dirígete a la zona Este del mapa. Pasa por el pasillo de empleados hasta la habitación de control donde deberás resolver el puzzle.

Avanza, hasta que llegues a la «Break Room» y recoge una llave que te permite abrir la puerta del principio que permanecía cerrada. Ve por allí hasta la torre de ventilación y ten mucho cuidado con los nuevos enemigos. En la habitación con el generador eléctrico, recoge la válvula, pero todavía no pongas en marcha el motor. Baja hasta la zona inundada y bombea el agua

con ayuda de la válvula, a continuación repara la cañería con una especie de plástico de vinilo. Sal de la habitación cuando esté totalmente libre de agua, ahora sí podrás poner en marcha el motor eléctrico.

Ve de nuevo a la «Break Room» para resolver un nuevo puzzle. Ve de nuevo a la habitación de suministros para llenar tu inventario. Deberás bajar de nuevo a la habitación inundada y volver a reparar la avería. Esta vez recoge el emblema del suelo.

Sal allí y ve al tren, donde deberás utilizar el emblema.

Tras la secuencia cinemática, sal al andén y recoge un nuevo emblema y utilízalo en el mismo lugar del otro emblema. Sigue avanzando hasta que tengas el combate con el gran «boss», un monstruo bastante difícil de abatir y que proporciona grandes golpes físicos. Lo mejor es dispararle a la cabeza, que es su punto débil. Una vez liquidado, escapa en el tren.

## FLASHBACK

Tras la secuencia inicial con el dueño en la cabaña, recoge los objetos del interior de la casa, sal al exterior y sigue recolectando los objetos del exterior. Persigue al dueño de la cabaña a través del bosque. Pero cuando te espere en las intersecciones, aprovecha para explorar la zona y recoger objetos, especialmente hierbas. También ten cuidado con los zombis espantapájaros. Hay

## MODOS MULTIJUGADOR

A pesar de la poca popularidad que tiene en Europa los juegos de consola en la Red, Capcom ha lanzado este juego de la misma forma que sus homólogos en Japón y EE.UU. La guía básica del juego que hemos publicado se refiere a los aspectos más importantes del modo para un único jugador, pero todo cambia a la hora de utilizarlo en Red, y la cierta monotonía del desarrollo en los últimos niveles se disipa por completo en el modo multijugador.



Con más canciones  
en español que nunca

**AMARAL**  
EL UNIVERSO SOBRE MÍ

**MELENDI**  
CAMINANDO POR LA VIDA

**LOQUILLO Y TROGLODITAS**  
CADILLAC SOLITARIO

**EL ARREBATO**  
BÚSCATE UN HOMBRE QUE TE QUIERA

**HÉROES DEL SILENCIO**  
MAR ADENTRO

**LOS RONALDOS**  
IDIOTA

**DAVID BISBAL**  
BULERÍA

**JARABE DE PALO**  
LA FLACA

Y MUCHOS MÁS...

# ¿HARTO DE MONTÁRTELO SOLO?

Con **Singstar Pop.**  
Móntate la fiesta  
a tu manera.

PlayStation 2

Próximamente también disponibles las mejores canciones  
en inglés de los 80 con singstar '80s





### NIVELES DE DIFICULTAD

En un principio, los escenarios están disponibles en modo Fácil y Normal. Según vayas jugando y obteniendo objetivos, estarán disponibles los distintos modos que se distinguen de los demás porque hay menos objetos por recoger, menos munición, hierbas medicinales y aumenta el número de enemigos, así como su propensión a infectarnos. Si eres un amante de las aventuras tradicionales con pocas dosis de acción, el modo Fácil es el que mejor se adapta a tu forma de jugar, mientras que el modo Normal no se diferencia en gran medida del otro, pero sí que te ofrece más oportunidades de matar zombis e incluye nuevos retos como distribuir sabiamente los objetos del inventario.

algunos bastante peligrosos. Llegarás al puente colgante, examina sus extremos para encontrar nuevos objetos. Sigue avanzando y llegarás a la parte trasera del hospital. Entra en el jardín y examina el recorte de periódico colgado en la pared y recoge las hierbas que necesitas. Abre la desvencijada puerta trasera y te encontrarás con la desagradable sorpresa de un tipo armado con una hacha y que resulta casi invencible, pero si le dejas malherido no te perseguirá de manera tan incansable. No obstante, es un tipo que puede darnos muchos problemas. Sigue explorando este nivel y coge los objetos a la máxima velocidad que el tipo del hacha te permita. En la recepción, toma más hierbas y sobre todo el mapa. Sigue avanzando y en la «Examination room», podrás encontrar bastantes objetos de ayuda médica, y sobre todo una jeringuilla necesaria para dejar fuera de combate a las plantas zombi. Ve al edificio auxiliar en busca de objetos, especialmente en taquillas y cajones donde hay una botella vacía. Esta botella puede rellenarse con un

líquido especial que sirve de «bomba» para los zombis.

Continúa, deberás usar la jeringuilla en la planta hasta llegar a la farmacia, donde puedes rellenar la jeringuilla y las botellas. Recoge la llave y sigue avanzando hasta las escaleras donde llegarás progresivamente hasta el tejado.

Mientras subes por la escalera te encontrarás de nuevo con el tipo del hacha. Bien, enfrentate de nuevo con él, hasta que consigas que caiga por el hueco. Sigue subiendo hasta el tejado y ten preparada la jeringuilla para eliminar a las plantas.

Ve al otro lado del tejado y baja por las escaleras. Encontrarás un hacha que puede servirte para destrozar las plantas que se pongan por delante. Ahora baja por el agujero que hay delante de donde encontraste el hacha. Llegarás a una habitación que contiene la llave del administrador del Hospital, recógela y sube por las escaleras del edificio principal del Hospital.

Ve al segundo piso, a la habitación 201, allí está la única máquina de escribir del escenario, por lo que aprovecha la situación. Graba la partida y en el segundo piso encontrarás el despacho del admi-



nistrador. Allí coge el lanzagranadas y la munición, porque lo vas a necesitar. Sube por las escaleras y avanza hasta el tejado del edificio principal. Allí acabarás con buena parte de las plantas. Déjate caer por el agujero hasta la habitación 202 y explora esta habitación, y la 203 para más objetos. Ahora ve al primer piso a la habitación de cuidados intensivos donde tendrás tu «boss particular»: una planta gigante. Se trata de un enemigo poderoso y efectivo en sus ataques, así que necesitarás el lanzagranadas. Una vez destruida, escapa del hospital para que termine esta pesadilla, aunque podrás enfrentarte por última vez al tipo del hacha si quieres aumentar tu puntuación final.

### DESPERATE TIMES

La acción empieza en el Museo donde hay una larga lista de objetos para



recoger en el Hall. Busca en el unicornio para munición y sube por la escalera. Explora el escenario, incluida la puerta de la comisaría, en busca de objetos. En algunas habitaciones de este nivel hay una especie de gas venenoso que se activa a modo de defensa antiladrones. No es un nivel muy complejo, pero sí sufrirás constantes ataques de zombis. Un consejo es usar a Alyssa como miembro de tu grupo, para poder abrir el gran número de cajones y compartimentos ocultos del museo.

Ve a la zona Este del museo. Abre la puerta y llegarás a la recepción, donde podrás recoger un documento con la combinación que abre una caja fuerte. En el Lobby coge unos cuantos objetos. Luego abre el unicornio y regresa por el Lobby para llegar hasta el pasillo. Recoge los objetos y abre el otro unicornio para recibir más objetos. En la sala de interrogatorios, mueve la mesa y verás un agujero que comunica a la otra habitación que incluye muchos más objetos.

Regresa al pasillo, en la oficina situada al Este, hay varios cajones que uno de ellos debe abrirse con uno de los documentos encontrados en escenarios anteriores. La clave es 0325.

Busca en la pequeña oficina para obtener la combinación del símbolo del Onyx; una vez que lo tengas, colócalo en el pasillo principal del museo.

Ve ahora hasta las escaleras de emergencia y sube por ellas. Ve hasta la sala de espera, donde hay más armas y munición. De allí sube al tejado para dar cuenta de un buen número de zombis. Baja por las escaleras y ve a la sala Este del primer piso. Utiliza a Alyssa para «limpiar» los cajones. Baja al salón principal del nivel inferior y mata al zombi, después recoge todos los objetos que encuentres.

Entra en la sala de autopsias y recoge el símbolo de la Esmeralda. Si no lo encuentras, examina el inventario de tus aliados. Ahora ve a la «Substation Room», donde se esconde un informe secreto, que es la clave para el último símbolo.

Entra en el parking y si tienes a Mark en tu equipo podrás mover el coche para encontrar más objetos.

También puedes romper una caja que te conducirá a un pasaje secreto.

Sigue avanzando hasta que llegues al «Holding Cell» donde utilizando el informe secreto, recibirás el último símbolo: el Zafiro. Úsalo conjuntamente con el de la Esmeralda. Sólo queda uno. De momento, ve al ala Este del segundo piso y en la sala de espera encontrarás el Onyx. Colócalo donde los demás...

El final ya está muy cerca.

Equípate bien y el combate contra el zombi empezará en la puerta de la comisaría. Después, coge la llave y ve al tejado, tira la valla hacia la puerta de la comisaría, así crearás una barricada que te ayudará a enfrentarte a la gran ofensiva zombi.

Dependiendo del nivel de dificultad que hayas escogido, el número de zombis a abatir varía. Así, en el nivel Fácil aparecerán unos diez zombis, dando lugar así al gran final de este impresionante escenario...

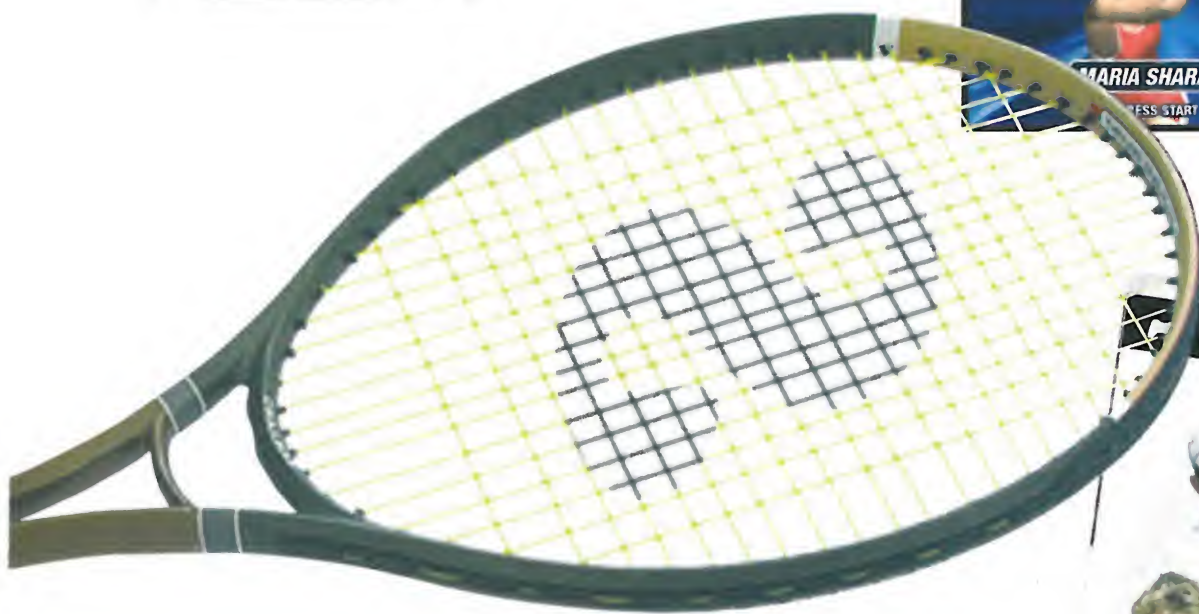
### INVENTARIO Y PERSONAJES

Uno de los «secretos» del juego es la sabia elección de los personajes para cada escenario. Jim tiene una cierta ventaja en el metro al ser un empleado de la compañía metropolitana y Alyssa resulta muy útil para abrir cajones. Es bueno tener siempre a un tipo «fuerte» como Kevin o Mark para la ración de «golpes», pero uno de los personajes más útiles es Yoko, gracias a su capacidad de inventario doble y a que será de gran ayuda a la hora de almacenar armas, munición u objetos curativos.



CONCURSO

# VIRTUA TENNIS WORLD TOUR



## REGALAMOS 20 JUEGOS

**Atari y PlayStation 2 Revista Oficial** te traen el competitivo mundo del tenis a tu PSP. Si quieres ser uno de los 20 afortunados ganadores de un juego Virtua Tennis World Tour para PSP, tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del 17 de octubre.



**¿Qué tenista español aparece en la carátula del juego?**

**A) J.C. Ferrero    B) Ronaldinho    C) F. Roche**



La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra **virtuaps2**, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: **virtuaps2 A**

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 17 de octubre.

"PlayStation", "PSP" y "WMD" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Made in Austria. VIRTUA TENNIS ©2001, 2005 SEGA CORPORATION. SEGA, the SEGA logo and VIRTUA TENNIS are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All other company names, brand names and logos are the property of their respective owners. All rights reserved. Library programs © 2003-2005 Sony Computer Entertainment Europe. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, rental, lending, distribution, extraction, resale, arcade use, changing for use, or any other form of reproduction in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording, or by any information storage and retrieval system, is prohibited. Publisher by SEGA. Developer by SEGA DIGITAL.





# THE INCREDIBLE HULK ULTIMATE DESTRUCTION

En el Menú de Extras, ve a la pantalla de códigos e introduce cada password. (Algunos no funcionarán hasta que no hayas desbloqueado esa opción en el juego).

**TODOS LOS COCHES SON TAXIS**  
CABBIES

**SHORTS DE LA BANDERA ESPAÑOLA PARA HULK**  
BANDERA

**SHORTS DE LA BANDERA AMERICANA PARA HULK**  
AMERICA

**SHORTS DE LA BANDERA AUSTRALIANA PARA HULK**  
AUSSIE

**SHORTS DE LA BANDERA CANADIENSE PARA HULK**  
COCANADA

**SHORTS DE LA BANDERA ALEMANA PARA HULK**  
DEUTSCH

**SHORTS DE LA BANDERA JAPONESA PARA HULK**  
FURAGGU

**SHORTS DE LA BANDERA BRITÁNICA PARA HULK**  
FSHNCHP

**SHORTS DE LA BANDERA FRANCESA PARA HULK**  
DRAPEAU

**SHORTS DE LA BANDERA ITALIANA PARA HULK**  
MUTANDA

**GRÁFICOS EN BLANCO Y NEGRO**  
RETRO

**MODO SEPIA**  
HISTORY

**DUPLICA LAS HABILIDADES DE HULK**  
DESTROY

**DESBLOQUEA EL MODO TRÁFICO MASIVO**  
TRANSIT

**TRÁFICO LOCO**  
FROGGIE

**DOBLE VALOR PARA LAS RECARGAS DE VIDA**  
BRINGIT

**10,000 SMASH POINTS**  
SMASH10

**15,000 SMASH POINTS**  
SMASH15

**5,000 SMASH POINTS**  
SMASH5

**GORILAS POR TODAS PARTES**  
KINGKNG

**DESBLOQUEA A ABOMINACIÓN**  
VILLAIN

**DESBLOQUEA A HULK GRIS**  
CLASSIC

**DESBLOQUEA LA SKIN DE JOE FIXIT**  
SUITFIT

**DESBLOQUEA EL MODO ANTIGRAVEDAD**  
PILLOWS

## BIG MUTHA TRUCKERS 2

En el menú principal, coloca el cursor sobre la opción «Al volante» y presiona el botón Círculo para activar el menú de trampas. Después, introduce cada código para activar cada truco.

**MISIONES DESBLOQUEADAS**  
MISSIONS  
**POLIS SIEMPRE EN LA CARRETERA**  
COPS  
**INVENCIBLE**  
NODAMAGE

**DINERO**  
CASH  
**SIN PASMA**  
NOCOPS  
**PUENTE DE TRANSPORTE RÁPIDO**  
BRIDGE

**MOTEROS SIEMPRE EN LA CARRETERA**  
BIKERS  
**SOBORNAR AL JURADO**  
PJ  
**ABRIR GALERÍA**  
GALLERY



## ASTRO BOY

**INVENCIBLE**

Con el juego en pausa pulsa Select, R1, R1, L1, L1, R3, L1, Select, R3.

**COMPLETA LA BARRA DE ENERGÍA**

Con el juego en pausa pulsa L1, L1, Select, Select, R1, L1, R3.



## JUICED

**TODOS LOS COCHES EN MODO ARCADE**

Para desbloquearlos, introduce PING como código en la sección de Trucos.

**DINERO INFINITO EN MODO CARRERA**

Para conseguirlo, introduce FAST como código en la sección de Trucos.












24'95 €

KOF'02  
BE THE FIGHTER!









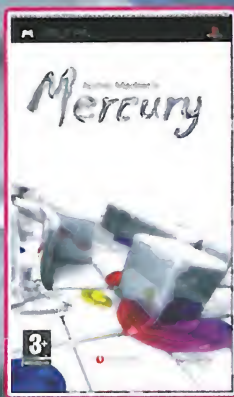





**¡YA A LA VENTA!**

Archer Maclean's  
*Mercury*

**"Un concepto sencillo y rápido para un gran juego".**  
**MERISTATION.COM**



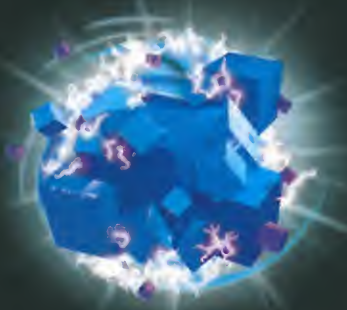
- Un maremagno de mercurio de 72 niveles.
- Conexión WLAN y modo para 2 jugadores en todos los niveles.
- 6 mundos con dificultad progresiva.
- Efectos gráficos de mercurio ultra realistas.

*Fácil de aprender,  
Difícil de dominar,  
ALTAMENTE ADICTIVO*



**awesome**  
STUDIOS





¡PONTE  
LAS PILAS!



La excelente acogida de PSP el día de su lanzamiento en nuestro país. Las reservas de la portátil de Sony en España llegaron a la nada despreciable cifra de 70.000 consolas, y desde el primer día los usuarios han podido disfrutar de un amplio catálogo de juegos y películas en formato UMD. ¡Un prometedor comienzo!

A día de hoy, ninguno de los lanzamientos en formato UMD-Video para PSP incluye ningún tipo de extra, y las compañías cinematográficas no se han pronunciado aún al respecto. Teniendo en cuenta el precio al que han salido las películas en este formato sería interesante que incluyeran jugosos extras.



## CONSULTORIO OFICIAL DE PlayStation 2

### PlayStation 3

Hola, me llamo Sebastián y os felicito por vuestra gran revista. Ahí van mis preguntas:

- 1.- ¿Qué juego de los que a continuación menciono es mejor, *Pro Evolution Soccer 5* o *FIFA 06*?
- 2.- ¿Cuál es el mejor de estos juegos bélicos: *Call Of Duty* o *Brothers In Arms*?
- 3.- ¿PlayStation 3 saldrá a la venta este próximo Invierno? De ser así, ¿la época de PlayStation 2 se acabará? ¿La dejaremos aparte como PSone, o resucitará del olvido de los aficionados?

Sebastián Escalas, vía e-mail.

- 1.- En la redacción, la saga *Pro Evolution Soccer* gana por poco a *FIFA*. Los seguidores de la saga de Konami son mayoría en la redacción, pero a todos nos gustan los dos y mentiríamos si dijéramos que no jugamos muchísimo a ambos. Los dos evolucionan año tras año.
- 2.- Ambos son muy buenos; la mayor diferencia entre ellos es que mientras que *Call Of Duty* tiene una jugabilidad más directa, casi *arcade*, *Brothers In Arms* te obligará a ser más táctico y, sobre todo, a conservar buena parte de tu equipo para completar la mayoría de las misiones.
- 3.- Aún falta mucho para que salga PlayStation 3; hasta dentro de un año no empezaremos a ver los primeros lanzamientos para la consola en Japón, y eso teniendo en cuenta que no se retrasa su lanzamiento. Lógicamente, PlayStation 2 no desaparecerá de repente cuando salga PlayStation 3; su calidad y los futuros lanzamientos de la primera le auguran una desaparición y un olvido de lo más digno y, sobre todo, bastante alargado.

### God Of War 2

¡Hola amigos! Os felicito por vuestra revista, ahí van mis preguntas:

- 1.- ¿Merece la pena *Jak X*? Tengo toda la saga de *Jak & Daxter* y no sé si comprarlo.
- 2.- *Pro Evolution Soccer 5*, ¿para cuándo?
- 3.- ¿Van a sacar *God of War 2*?

Luis Ramírez Aldana, vía e-mail.

- 1.- Sólo merece la pena si te gustan los juegos de conducción, ya que aunque el juego lo protagonizan varios personajes de la saga de Naughty Dog, *Jak X* es un juego de coches.
- 2.- Hasta mediados de octubre no podremos disfrutar de la esperada quinta entrega de la saga deportiva de Konami. Y si lo que quieres es jugar a la versión PSP del juego, tendrás que esperar hasta noviembre.
- 3.- El grupo de programación detrás de *God Of War* está trabajando a tope, aunque los rumores están a medio camino entre una versión de *GOW* para PSP y la segunda entrega para PS2. Eso sí, parece seguro que la tercera entrega del juego llegará en exclusiva para PlayStation 3.

### KillZone y el Headset USB

¡Hola! Soy Xavier. Me encanta vuestra revista. ¿Me podríais resolver estas preguntas?

- 1.- ¿Me podríais poner en orden de mejor a peor los siguientes títulos: *Rainbow Six 3*, *KillZone* y *Splinter Cell: Pandora Tomorrow*?
- 2.- ¿*KillZone* tiene la posibilidad de usar Headset?
- 3.- No tengo Internet, me podríais decir qué juego es mejor: ¿*SOCOM 2* o *Medal Of Honor: European Assault*?

4.- ¿Sabéis algo sobre un nuevo *Grand Theft Auto*?

Xavier Soto, vía e-mail.

- 1.- *KillZone*, *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* y *Rainbow Six 3*.
- 2.- Sólo podrás utilizar el Headset USB para comunicarte con tus compañeros en el modo multijugador a través de Internet. Durante el modo Historia, como el comportamiento de tus compañeros es totalmente libre, el Headset no tiene utilidad.
- 3.- Si no tienes Internet, *Medal Of Honor: European Assault* ofrece una experiencia de juego individual más completa que *SOCOM 2*.
- 4.- El único *GTA* del que sabemos algo, a estas alturas, es de la entrega de la saga que va a aparecer para PlayStation Portable, *Liberty City Stories*.

### Free Running para PSP

Hola, estas son mis preguntas:

- 1.- ¿Para cuándo *Free Running* en PlayStation Portable?
- 2.- ¿Qué juego es mejor para PSP, *Colin McRae 2005 Plus* o *WRC*?

Antonio, vía e-mail.

1.- De momento, el lanzamiento de *Free Running* ha sido pospuesto indefinidamente.

1.- A nosotros nos ha gustado más *Colin McRae*.

Enviad vuestras  
consultas a:

**PlayStation.2**  
*Revista Oficial - España*

Calle O'Donnell, 12  
28009 Madrid

Escribe **S.O.S.**

en una esquina  
del sobre, o manda  
un e-mail a

**ps2@grupozeta.es**  
poniendo como asunto  
**S.O.S.**



SÉ LEGENDARIO.  
SÉ DEPRADOR.  
SÉ AMBAS COSAS



Acude al rescate con Spiderman™ y explora libremente un enorme entorno que incluye el barrio de Queens en Nueva York.



Siembra un rastro de destrucción con Veneno y encuéntrate con más personajes de Spiderman™ que nunca.

## ULTIMATE SPIDER-MAN™

A LA VENTA EL 14 DE OCTUBRE  
[ULTIMATESPIDERMANGAME.COM](http://ULTIMATESPIDERMANGAME.COM)



PC  
DVD  
ROM



PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE

NINTENDO DS™

ACTIVISION

[activision.com](http://activision.com)

Spider-Man and all related characters thereof are trademarks of Marvel Characters, Inc., and are used with permission. Copyright © 2005 Marvel Characters, Inc. All rights reserved. Game © 2005 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. NINTENDO GAMECUBE, THE NINTENDO GAMECUBE LOGO, GAME BOY ADVANCE AND NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.





POR MANUEL ARENAS

# TECNO

Tecnología a tu alcance

## HISS TECHNOLOGIES GRABADOR DE VIDEO DIGITAL KISS DP-558

*Un completo sistema multimedia para el hogar que permite grabar en tu disco duro de 200 GB las emisiones de la televisión, y mucho más...*

**H**iss Technologies está constantemente innovando dentro del campo multimedia, sobre todo mejorando la integración entre la electrónica de consumo tradicional y la informática. El modelo **DP-558**, sin ir más lejos, permite la conexión remota con un PC para visualizar los contenidos multimedia del ordenador en la pantalla del televisor del salón sin las molestias que supondría instalar el PC a su lado.

Además, en lo que a la compatibilidad con distintos formatos multimedia se refiere, el **KISS DP-558** incorpora al repertorio habitual de *códecs* como DivX, XViD o MPEG 4, la compatibilidad con *Nero Digital*, un formato de archivos multimedia sumamente optimizado y con una calidad de imagen excepcional desarrollado por **Nero**, aunque aún no ha alcanzado el nivel de popularidad de otros *códecs* como DivX.

Otra gran ventaja del **DP-558** frente a otras soluciones similares, es la de incluir una guía electrónica de programación

(EPG o *Electronic Programming Guide*) accesible tanto desde el propio **KISS DP-558** como desde cualquier dispositivo móvil con conectividad hacia Internet. De este modo, siempre y cuando el **DP-558** esté conectado a Internet en el domicilio, y se acceda a la guía desde un dispositivo móvil durante, por ejemplo, un viaje, será posible «ordenar» remotamente al **DP-558** que grabe los programas seleccionados en su disco duro de 200 GB.

### CLAVES



<http://www.kiss-technology.com>

HISS  
DP-558

#### FICHA TÉCNICA

- Capacidad almacenamiento: 200 GB
- Guía Electrónica de Programación: sí, con gestión remota
- Formatos compatibles: DVD, DivX, XViD, MPEG 4, MPEG 2, MP3, WMA, Ogg Vorbis, JPEG
- Conexión con el PC/Mac: sí
- Acceso remoto al disco duro: sí mediante FTP
- Función TimeShift: sí

El *firmware*, como viene siendo habitual en el caso de **KISS**, es actualizable para tener la compatibilidad con futuros *códecs* de video y audio, al tiempo que es posible visualizar, no sólo películas, sino también fotografías en formato JPEG.

### VALORACIÓN

Un grabador de vídeo digital que extiende las funcionalidades típicas de estos dispositivos mediante la integración de funciones avanzadas a la hora de programar las grabaciones y la compatibilidad con *códecs* de gran calidad como *Nero digital*, o la conectividad con el PC o Mac para poder «llevar» los contenidos multimedia almacenados en estos ordenadores al televisor del salón de una forma eficaz y sencilla. El disco duro de 200 GB permite almacenar una elevada cantidad de programas y emisiones televisivas sin temor a quedarse sin espacio.

■ PVP-R.: 580€



01. La compatibilidad con la práctica totalidad de *códecs* más comunes está asegurada, así como con otros más novedosos como *Nero Digital*.
02. Con el mando a distancia se controlan todas las funciones del **KISS DP558**.
03. El disco duro de 200 GB permite almacenar infinidad de horas de programación. Existe un modelo con 80 GB de capacidad.
04. Las entradas y salidas de la parte posterior permiten conectarlo a cualquier equipo audiovisual del hogar.



## RECEPTOR TDT ENERGY SISTEM XPRESIONN 2000

Nada mejor para adelantarse a la llegada de la TDT que adquirir un sintonizador digital para la televisión. Este modelo de Energy Sistem destaca por su elevada relación calidad/precio sin renunciar a las características esenciales de este tipo de dispositivos.



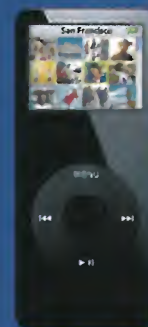
## HP PDA MÁS MÓVILHW6515

Todo en uno, y con un peso de sólo 165 gramos. Con GPS, cámara, teléfono móvil y funciones de PDA avanzadas como PDA con el SO Windows Mobile de Microsoft. El teclado QWERTY es completo y la pantalla muestra una elevada calidad.



## APPLE DESVELA EL NUEVO IPOD NANO

Con el nuevo modelo de iPod, Apple ha reducido las dimensiones de un reproductor mp3 con pantalla en color a la mínima expresión (9x4x0.69 cm). El iPod Nano tiene dos versiones, de 2GB y 4GB, a 199 y 249 Euros respectivamente.



## SONY KLVL32M15 LCD-TV 32"

*Para ver películas y la televisión con la máxima calidad*

Y más ahora que llega la televisión digital terrestre, con lo que se podrá sacar más partido aún a las televisiones planas LCD. El precio es aún un tanto elevado, pero la tendencia a la baja es clara, por lo que no estará de más ir adentrándose en el mundo de la televisión de calidad para poder elegir con conocimiento de causa. Esta pantalla de Sony permite, además, la conexión de otras fuentes de vídeo analógicas para disfrutar de su formato panorámico.



## BLU:SENS MP3-USB- WMA 512MB

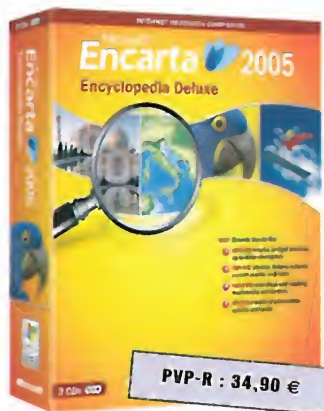
*Buen tamaño, capacidad adecuada y pantalla de calidad*

Poco más se puede pedir a un dispositivo portátil, que además incluye funciones de agenda. La pantalla OLED ofrece una buena visualización de la información, aún a pesar de que su tamaño es muy reducido. Quien no disponga de un aparato para escuchar música en cualquier momento y lugar, sin duda encontrará en éste una opción versátil y muy funcional, apta para todas las situaciones.



## MICROSOFT ENCARTA 2006

*Una referencia indispensable para la formación y la consulta*



Cada año, Microsoft acude fiel a su cita con los estudiantes y amantes del conocimiento poniendo en sus manos la obra de referencia por excelencia: Encarta. En su versión 2006, se han introducido mejoras, como el motor de búsqueda y una nueva interfaz gráfica actualizada y mejorada. Además, su precio es sumamente razonable y al alcance de cualquier economía. Una excelente herramienta educativa y una obra de referencia para cualquier hogar.

## AVERMEDIA AUERTV HYBRID FM CARDBUS

*Una solución completa para ver la TV analógica y digital*

Al fin llega la solución definitiva para ver la televisión en el portátil. Gracias a la compatibilidad con emisiones analógicas y

digitales, este modelo de AverMedia permitirá disfrutar de la televisión en prácticamente cualquier situación. Las emisiones digitales, mucho más robustas, no precisan de una antena demasiado grande para su recepción, mejorando las condiciones de portabilidad. Además, permite capturar vídeo y escuchar la radio.



## MULTIMEDIA SIN CONCESSIONES

Las posibilidades que ofrece la tecnología multimedia portátil son inmensas. Y más cuando se dispone de un espacio de almacenamiento elevado para guardar películas, música o fotos, y una excelente pantalla de 7 pulgadas para poder visualizar estos contenidos audiovisuales en cualquier momento y lugar. La resolución de 480x234 píxeles y 262.000 colores es suficiente para visualizar

películas o ver fotos sin sacrificar la calidad de visualización. Por si fuera poco, también es posible grabar directamente desde fuentes de vídeo externas, para lo cual se incluyen todas las entradas y salidas necesarias, y cables. Además, el tamaño de 20'9 x 1'9 x 10'7 cm y 590 gramos están dentro de lo esperado para este producto. Así como su autonomía de 4 horas para vídeo y 30 para música.





POR ANA MÁRQUEZ

# MODA

Tendencias de última generación



Chaqueta de terciopelo y cierre en cremallera. De Liberto



Jersey de lana y cuello a la caja con estampado multicolor. De Quiksilver.

Pantalón denim en acabado arrugado de líneas amplias y con bolsillos traseros. De Pull And Bear.

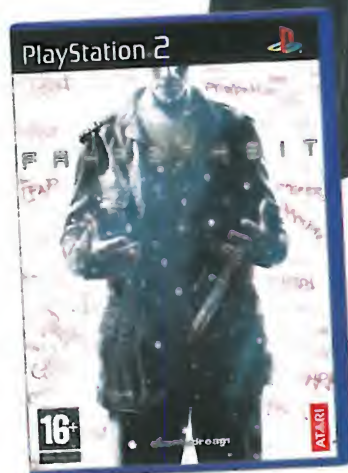
Zapatilla en piel con adornos en empeine y puntera de goma. De Reebok.

## UN OTOÑO EN 3D

### MODA VIRTUAL

No es por su desarrollo, que flirtea con el thriller psicológico, si no el vestuario de los personajes el que hace que Fahrenheit esté unido a la moda. Los personajes cambian su vestimenta a medida que avanza la historia, como los policías Tyler y Carla (imagen superior) que visten atuendos muy actuales.

No hace falta presenciar la Pasarela Cibeles para estar a la última en moda. Observa la ropa de los personajes del último juego que compraste, seguro que te desvela las claves de esta temporada...





Chaqueta con mangas de lana y cuerpo de piel sintética. De Roxy.

Camiseta de manga larga y cuello barca con estampado muy festivo. De Levi's.

Gafas de lentes polarizadas con ángulo de visión 180 grados, ideales para ver por los laterales. De New Balance (unisex).

Bufanda de lana multicolor y con flecos en ambos extremos. De Benetton (unisex).

Manoletina de inspiración celta con costuras trazadas a mano sobre piel natural. De Clarks.

Pantalón de chandal con original cinturilla en color oro y corchetes en los bajos. De Adidas.

## AL DETALLE

Presta atención a los complementos, como unas buenas gafas, una bufanda o un bolso, ya que estos son fundamentales para conseguir un look completo. Además, los nuevos aires del Otoño pueden trastornar el aroma de tu perfume habitual, por eso siempre es aconsejable cambiar de fragancia apostando por olores algo más ténues y directos.

Fragancia True Star Men de Tommy Hilfiger para él. Cúbrete de un olor carismático y elegante para esta temporada.

Pulsera de cuero con adornos en acero y madera. De Fossil.

## LÍNEAS CADA VEZ MENOS PRIETAS

Aunque este Otoño la falda irrumpe con fuerza, PlayStation 2 sigue apostando por los pantalones. Sólo hay que ver a las heroínas de los videojuegos, que muy pocas se atreven con ella. Algo bombachos, ajustados en los tobillos y con cinturilla prominente es el corte más divertido de esta temporada. Sólo te faltan unos zapatos de punta redonda y una «chaqueta de pelo» para estar más que a la última.

# noticias

## Zapatos nuevos

El nuevo fichaje estrella para la nueva temporada futbolística de Nike es sin duda esta zapatilla, que no es otra que las que Ronaldo lleva sobre el terreno de juego. Las Mercurial Vapor II FG son ultraligeras, con tacos colocados estratégicamente para un mayor agarre y están hechas de nylon con fibra de vidrio.



## Impossible Field

No hagas zapping o te perderás este espectacular spot publicitario que Adidas ha rodado con la participación de futbolistas de elite. Beckham, Raúl, Saviola, Ballack y Kaká son los protagonistas y harán frente a un ejército de rivales para conseguir el balón.

## Con arte

Sé única y hazte con una prenda exclusiva de Mercedes de Miguel. Todos los estampados de la colección están elaborados por la diseñadora vasca, lo que hace que cada atuendo sea una pieza única. Además, en busca de la originalidad, y respetando el pasado, los diseños evocan obras del pintor Gustav Klimt como El Beso. Faldas hasta la rodilla, chaquetas de lana, zapatos de tacón... todo pensado para ensalzar el cuerpo de la mujer.

## Segunda piel

No dejes que este Otoño-Invierno el frío se apodere de ti y vístete con los modelos de ropa interior que O'Neill ha diseñado para él y para ella. Con materiales de vanguardia y estampados novedosos podrás encontrar una amplia gama de prendas para que no descuides tu look interior sin la necesidad de tener que abandonar la comodidad.





POR YOLANDA GONZÁLEZ

# VIAJES

*Donde el protagonista eres tú*

Cuando el sol deja de apretar y las playas toman un impactante aspecto desértico, llega el momento de oro para dejarse llevar por los encantos del turismo rural. La paz de los pueblos está más de moda que nunca y en España estamos de suerte. Norte, Sur, Este y Oeste están plagados de multitud de rincones en los que practicar y gozar del turismo rural con mayúsculas. Una versión para el ocio que normalmente viene aparejada con el turismo activo y de aventura. ¿Quién puede negarse a ser despertado por el canto de los pajaros, disfrutar de la gastronomía popular, dar paseos a caballo o practicar algún deporte de riesgo? A continuación, te proponemos algunos planes si te has decantado por Cantabria, Asturias o Castilla y León. Las variadas tonalidades de su verde paisaje y la pureza del aire te dejarán boquiabierto. Nos referimos a la comarca del Liébana. Ubicada en el extremo occidental de Cantabria, constituye un imponente valle recorrido por el río Deva. De las montañas que rodean esta comarca seguro que te suenan los Picos de Europa y si no padeces de vértigo, te recomendamos los cuatro minutos de travesía en el teleférico de Fuente Dé. Cercana a la comunidad autónoma de Cantabria, nos encontramos con Asturias. Su clima ha premiado a los ríos con rápidos caudales en los que practicar deportes de aventura. Quizá una de las activi-

## Turismo Rural

*Castilla y León, Asturias y Cantabria*

***Lo natural está de moda. Si estás pensando en hacer planes para este Otoño, te ofrecemos una serie de recorridos por estas comunidades***





■ Cascada ubicada en un paraje natural de Lena, Asturias



■ Paisaje de Las Médulas, en León. Fueron incluidas en la lista de Patrimonio de la Humanidad en 1997

## DÓNDE ALOJARSE

En las oficinas de turismo te informarán de los establecimientos más adecuados a tus necesidades. El abanico de ofertas es muy amplio: desde casas típicas a albergues y refugios de montaña. Si tu destino es Cantabria, el Club Calidad Cantabria Infinita ofrece casonas, posadas y hoteles en entornos privilegiados donde no falta el mínimo detalle para que regreses a la ciudad con las pilas recargadas.



## Deportes de riesgo



PlayStation 2



Si eres amante de las emociones fuertes y de los deportes acuáticos más arriesgados, estás de suerte. *Wild Water Adrenaline Featuring Salomon* llega a tu PS2 para hacerte vibrar con lo mejor del rafting y el kayak. El juego ofrece la opción de jugar en tres modos y de elegir el equipamiento deportivo adecuado (ropa, cascos y embarcaciones) para cada ocasión. Quizá esta sea una buena opción para familiarizarte con estas actividades antes de decidirte a practicarlas fuera de la pantalla de tu PlayStation 2.



Los pueblos se han convertido en la actualidad en refugios para huir del estrés. En la imagen, una casa típica de León



### OCIO

Equitación, pesca, parapente, rafting... Hay mil opciones para todos los gustos y brío. Y si lo tuyo no es el riesgo, tienes por delante cientos de kilómetros por recorrer a pie o en todo-terreno en los que disfrutarás también de la naturaleza en estado puro y de los encantos de esta región.

El descenso del río Sella. En las inmediaciones del mismo encontrarás varias empresas encargadas de facilitarte todo lo necesario para ese recorrido de 15 kilómetros en canoa. El tiempo estimado oscila entre las 4 y las 6 horas. Para el alojamiento, siempre encontrarás una opción que se acople a tus exigencias, desde lujosas y tradicionales casonas y posadas, a albergues y refugios. Sea cual sea el establecimiento escogido, no te olvides de disfrutar de sus maravillosos guisos de fabada. Practicar senderismo por la Sierra de

Gredos es una de las ofertas más atractivas que ofrece Castilla y León, una comunidad que atesora un total de 40 parques naturales. En no pocos establecimientos te ofrecerán la oportunidad de asistir a talleres de artesanía y vendimia, y de disfrutar de un paseo a caballo por sus pueblos. Los habitantes de estos lugares con encanto estarán siempre dispuestos a compartir con el viajero su cultura, tradiciones y leyendas. Más información: [www.gobcantabria.es](http://www.gobcantabria.es), [www.infoasturias.com](http://www.infoasturias.com) y [www.turismocastillayleon.com](http://www.turismocastillayleon.com).



**+ UN ESPACIO  
Y EL CODIGO  
DE TU IMAGEN AL**

**o si lo prefieres puedes llamar al 806 41 69 90**



## NOVEDADES



**...Y  
MUCHOS  
MÁS**



**JUEGO 68**

**+ UN ESPACIO Y EL COD. DE TEMA AL**

5477

**OSI LO PREFIERES  
PUEDES LLAMAR AL  
6 52 62 89**



**Y MUCHOS MAS**

157685	Fantastic Four
166200	Timeline Blood Crises
688369	Sabotage
166367	Operation
154375	Shrek 2 Adventure
168263	Strip Imperial
168582	Blade Trinity
166790	The Mummy
152704	Drive/RT
158261	The Day After Tomorrow
154030	Pinball Escape
168241	Korgov X 10 Chess
166104	Tennis Champion
147907	Motor Mances
111584	Chess
148243	Motor GP
170209	Fruit Machine
158539	Sabotage Gate
139286	Space Taxi Pinball

www.HOVIUNIVERSO.COM

LA MARCA QUE TE DA CALIDAD Y SERVICIO PARA TU MOVIL

**POL61**

**+ UN ESPACIO  
Y EL CODIGO  
DE TU TONO AL** **7808**

TOP SONIDOS

**ENVÍA TONOS81**

+ UN ESPACIO Y EL CÓDIGO DEL SONIDO AL **7808**  
 0 de los productos **806 41 69 90\***

100

837531	metal Gear Solid 2	837521	el último mohicano
837550	Super Mario Brothers	837501	Voy paya
837574	Kingdom Hearts	854905	Sientelo
837575	Final Fantasy 3	854985	Agitalo
856534	¿abrima maya	854957	Metete sazón
843498	Eyes on me		<b>CONE 4 TV</b>
843510	Jenova	849317	Kill Bill - Silbido
843595	Suteki da ne	847238	el bueno, el malo y el feo
844480	El señor de los anillos	855005	Pasión de gavilanes
852980	La camisa negra	840407	El Exorcista
857552	Tetrís	840604	Earth Vader Marcha Imperial
857553	Tetrís	838825	Fraggle Rock
857557	Dragon Ball Z	801453	La Pantera rosa
857559	Final Fantasy	800017	Misión Imposible
860275	The Simpsons	247590	Gaditador
861008	Benny Hill	842007	El Padrino
861125	Mortal Kombat	847215	Bar cocaine
864088	El fantasma de la ópera	800406	Rocky
857055	Zeida	800096	Pulp Fiction
857711	Super Mario 1	849490	Sexo en Nueva York
857440	Psychadelic Sally (Armando Ozorio)	845460	Corto Jimenez

## NOTES

#5557	Nada es para siempre	#0194	Dirty Dancing Time of Life
#5558	Oompa Loompa	#0076	El equipo A
#5554	Black horse & The cherry tree	#0121	Buffy Cazavampiros
#5553	Someday I will Understand	#5085	Aqui no hay quien viva
#5552	Saramelo Minto	#4497	CSI Las Vegas
#5551	Cuando cuando cuando	#0081	Frienda
#5552	Amar sin ser amado	#0101	El coche Fantastico
#5509	Loba	#5441	Verano azul
#5508	Aqui hay tomate	#4457	Shin Chan
#5511	Cronicas marcanas	#4725	La historia interminable
#5512	I got that (boom boom)	#3446	La Familia Munster
#5513	Hermanita	#0091	Top Gun
#5525	Best of you	#1857	Cocacola
#5524	Must get out	#4495	Raska y pica
#5525	King for a day	#0174	Expediente X
#5526	Shut you down	#0014	James Bond

Disco Techno

8009E Equidor  
84726 Café del mar  
89548 Enjoy the silence 2004  
8528E Four to the floor  
85057 Flashdance  
85212 The world is mine  
80056 Insomnia  
85814 Sadsfaction  
84690 Fly on the wings of love  
85172 The sound of Jimi Francisco  
84680 Dragostea din tel  
80153 I Will Survive  
85285 Adagio For strings  
84205 Dos gardenias  
81664 Children

## MINIÉ FUTOL

02172	Barcelona
03100	Real Madrid
07123	Athletic De Bilbao
07124	Atletico De Madrid
00094	Himno de riego
23357	Champions League
07190	Betis
00094	La Internacional
00090	Els segadors
00090	Asturias patria querida
00036	Centenario Real Madrid
00022	Himno de Galicia
00077	Real Sociedad
00090	A las barricadas
00354	Sevilla F.C.

25733 Resident Evil  
25735 Sonic The H

85700	Crash Bandicoot Warped
85737	Mortal Kombat
900084	Time to Fight
90158	Ring Ring
20901	Hatvika
81915	Jaikuma Ni Sasenaide
85787	Mortal Kombat
85700	Crash Bandicoot Warped
85734	Metal Gear Solid
85735	Resident Evil 2
85736	Sonic The Hedgehog
85744	Bubble Bobble
900084	Time to Fight
85728	Crono Trigger
85729	F-ZeroX
85765	Ghouls and goblins
85766	Resident Evil
85761	Donkey Kong Country
85769	Crash team racing
85771	Final Fantasy 2
85765	Final Fantasy 6
85770	Final Fantasy 2
85743	Doom

## TOP SON, ROMAS

[illegible]

## SONIRROMAS

77188 Tormento  
77189 Tienen un mensaje nuevooooooo  
77251 Mensajoooooooooooooooooooo  
77148 Te llama la guardia civil  
77176 Españoles Franco ha muerto  
77184 Tormento  
77125 Que alguien me explique  
77419 Por días traza de agosto  
77435 Osea te cogió el teléfono  
77247 Que el teléfono que esta cortado  
77183 Te llamaron el alma  
77186 Doctor Malgino  
77184 Carajada  
77158 Dancb vader  
77184 Carajadas  
77178 Carajadas  
77650 Carco policial  
77658 Osea oye gracias España  
77143 Desculpa la cobardía  
77121 Si te jure no lo cogió  
77146 Una cosa me está  
77198 Tienen un mensaje nuevo  
77171 Houston we have a problem  
77472 Que el teléfono cogiermel  
77472 Pochao  
77581 Que el teléfono freudi  
77451 Soy yo te movió  
77436 Illas megalopis  
77181 Boris  
77257 Marcelo Cabeza webó  
77420 Tira lo amarrando Carlos

## SINBOLMAS

74739 Richard cogió el teléfono que viene al  
74740 lado de la  
74741 América y me llamo Bonni  
74742 Si suena justo me llama  
74743 74741 Amén después bado i amén  
74744 Caribidá  
74745 Cogió que le voy a dar dos yoyos  
74746 74742 Si me llamas  
74747 Señora de caribidá  
74748 Cogió que le están haciendo  
74749 Le llaman no apuntes, le llaman  
74750 Grito de Tarcen  
74751 Vio las  
74752 locas  
74753 Se increíble que se suene al móvil  
74754 Cogió ya el móvil  
74755 Aquí llega tormente  
74756 No pasó como el teléfono  
74757 74742 Cogió el móvil me lo tesoró  
74758 Cuanto más voy  
74759 Pelare loco  
74760 Te llamo una día revolucionaria  
74761 Soy Placemio de digo Xiu di  
74762 Nada, hay alguien?  
74763 Amén  
74764 Cogió Jesús que le le curación  
74765 Están haciendo a nuestro móvil  
74766 74742 Si me llamas  
74767 74743 Cogió el teléfono que me llaman pro  
74768 Soy Juan Pedro y me lo gueto.  
74769 74743 Cogió el móvil me  
74770 Le llaman vuelve a ser campo  
74771 Francia  
74772 Wamsuon  
74773 Pasa los 50  
74774 La Gracia  
74775 74743 Cogió el móvil me llamas  
74776 Voyan mejor caso  
74777 74743 Cogió la llamada no me llamas  
74778 Cogió el teléfono que soy...  
74779 Cogió el teléfono Freud  
74780 Cogió el teléfono en sílo  
74781 Moneda del caudillo

**SONIDOS REALES**

77113 Rana  
77083 Lobo  
77074 Gato cacareando  
radio Tuning radio  
77116 Tránsito de la cadena del water  
77071 Casa amateada  
77070 Tormenta  
77078 Gato maullando  
77075 Gallo  
77082 Buho  
77080 Kisa tonta  
77225 Ritmos rítmicos  
77090 Tigre  
77066 Cerdo  
77085 Caballo  
77221 Molequito  
77070 Casa romanesca  
77102 Ruidos de jungla  
77096 León rugiendo  
77057 Trueno  
77059 Lobo 2  
77045 Coche de bomberos  
77018  
77076 Calleje de caballo  
77089 Jaguar  
77059 Kisa malvada  
77072 Ondas  
77094 Lobo bruto  
77021 Burbujas  
77110 Vaca 2  
77219 Música de miedo  
77080 Indios americanos  
77105 Cazando al pavo  
77095 Indios volando  
77051 Good morning Vietnam  
77043 Helicóptero  
77044 Premazo  
77005 Ocho  
radio Karo, raro, raro —  
77005 Cantantes rápidos  
77053 Cristal que se rompe  
77111 Molequito  
77030 Zanguilto divertido

\*Precio medio: 1,2 €/min + IVA. Precio máximo/min: 1,4 €/min + IVA. 1.387 € IVA + 18 € IVA. Cód. Com. 6679 - 41909. Servicio: Cifra 911811454. Sin límites problemas técnicos los contenidos no cambian en configuración GPRS y 3G. Con su operador de telefonía o email: COMOVIVO@telefonos.com. El 74% opina que es la comunicación más cómoda. MOVIVO: VERSO es el número de móvil de nuestros clientes que está registrado en una base de datos (ver 2004120077 - agencia de protección de datos) cuyos responsables es: ROGEE S.L. y puede ser utilizado para el envío gratuito de información y promociones relacionadas con MOVIVO: VERSO. Puede darse de baja en cualquier momento al cliente 911 20 14 14. N.º C.º: 564.606.000.01. Uniendo los móviles de los clientes de la zona de Madrid, se puede acceder al derecho de acceso, rectificación, cancelación u oposición con un solo clic, enviar un correo electrónico al número de correo o llamando al teléfono al 902 81 26 26. Políticas, juegos, sonidos, aplicaciones, juegos y mensajería: varios mensajes, logos y tonos se descargan con un solo mensaje. Más información: comunica en telefonos.com o visita la web: www.telefonos.com



# CINE

Lo mejor de la cartelera



El comienzo de una apocalíptica trilogía rusa

## GUARDIANES DE LA NOCHE

POR ISABEL GARRIDO



TÍTULO ORIGINAL: NOCHNO DOZOR  
DIRECTOR: TIMUR BEKMAMBETOV  
GUIÓN: TIMUR BEKMAMBETOV, SERGEI LUKYANENKO (BASADO EN LOS LIBROS DE SERGEI LUKYANENKO)  
REPARTO: KONSTANTIN Khabensky, VLADIMIR MENSHOV, VALERY ZOLOTUKHIN, MARIA POROSHINA  
GÉNERO: FANTÁSTICA  
PAÍS DE ORIGEN: RUSIA  
DISTRIBUIDOR: 20TH CENTURY FOX

Lo bueno de esta sorprendente producción rusa, entre otras cosas, es lo desconocido del elenco de actores. Al margen de las rutiantes estrellas de Hollywood, la historia que cuenta sobre el bien y el mal, adquiere todo el protagonismo atrapando al espectador de principio a fin. A pesar de contarnos, una leyenda de héroes bizantina, abundan escenas costumbristas que sirven para sobrecoger aún más al público, llegando a preguntarse si el camicero de su barrio no será en realidad un vampiro. Después de cosechar un notable éxito en su país de origen, la película llega a Occidente contando con la baza de lo «exótico» porque, no nos engañemos, cualquiera de nosotros no ha visto muchas películas rusas (más allá del *Acorazado Potemkin*) y su simple nacionalidad le saca del maltrecho saco del «cine comercial» según los cánones de la siempre dictatorial opinión pública. Pero muchos de los originales y cuidados planos del filme nos dicen que no es una película barata, aunque finalizando donde empezamos, puede que se haya ahorrado mucho en los sueldos de los actores, que no «estrellas».



EL SITE DEL MES

AEON FLUX

<http://www.aeonflux.com>



La heroína animada de la MTV, en carne y hueso

Aeon Flux nació en 1991 en la cadena MTV, dentro del espacio *Liquid Television* (Emitido en La 2). Esta heroína de dibujo animado se convirtió en un icono y ahora cobra vida en la piel de Charlize Theron en uno de los filmes de acción más esperados del año. En esta web encontrarás el tráiler, cómics e información sobre el juego de PS2.

POR BRUNO SOL

## EMBRUJADA

Nicole Kidman embruja a Will Ferrell... y a los espectadores



TÍTULO ORIGINAL: BEWITCHED  
DIRECTOR: NORA EPHRON  
GUIÓN: NORA & DELIA EPHRON  
REPARTO: NICOLE KIDMAN, WILL FERRELL,  
SHIRLEY MACLAINE, MICHAEL CAINE.  
GÉNERO: COMEDIA  
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.  
DISTRIBUIDOR: SONY PICTURES

Fue la propia Nicole Kidman quien dio el empujón definitivo a un proyecto largamente acariciado por Hollywood: adaptar al cine *Embrujada*, el clásico televisivo de los 60. Al frente del guión y la dirección, Nora Ephron, una leyenda de la comedia romántica en horas bajas, y junto a la Kidman, el cómico con más proyección del momento: Will Ferrell. Éste interpreta a un actor en declive que ve, en la posibilidad de protagonizar un *remake* televisivo de *Embrujada*, la tabla de salvación a su carrera. Aún más cuando encuentra por la calle a la mujer perfecta (Kidman) para interpretar a Samantha. Lo que jamás pudo imaginar es que tras ese dulce aspecto se escondía una bruja de verdad...

POR ISABEL GARRIDO

## EL SECRETO DE LOS HERMANOS GRIMM

Érase una vez...



TÍTULO ORIGINAL: THE BROTHERS GRIMM  
DIRECTOR: TERRY GILLIAM  
GUIÓN: EHREN KRUGER  
REPARTO: MATT DAMON, HEATH LEDGER, LENA HEADEY, PETER STORMARE  
GÉNERO: AVENTURA  
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.  
DISTRIBUIDOR: DEAPLANETA

Fabulosa historia de hadas, brujas, princesas, ranas mágicas, niñas con caperuzas rojas, lobos muy malos... Es la vida de los hermanos Grimm sin ser la historia verídica de los famosos «recapituladores» de cuentos. Utilizando como recurso o como excusa, si se prefiere, a los parientes más populares del mundo del cuento, Terry Gilliam (*12 Monos*) se embarca en una alucinante producción que no deja de sobresaltar al espectador gracias a un magnífico guión, en algunos momentos incluso mágico. A veces las situaciones más extremas se convierten, de repente, en un ejercicio de picardía que arranca la sonrisa del espectador. Genial.

POR BRUNO SOL

## LA TIERRA DE LOS MUERTOS VIVIENTES

George A. Romero regresa al género que él creó



TÍTULO ORIGINAL: LAND OF THE DEAD  
DIRECTOR: GEORGE A. ROMERO  
GUIÓN: GEORGE A. ROMERO  
REPARTO: SIMON BAKER, JOHN LEGUIZAMO, ASIA ARGENTO,  
DENNIS HOPPER, ROBERT JOY, EUGENE CLARK  
GÉNERO: TERROR  
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.  
DISTRIBUIDOR: UIP

El inesperado éxito de taquilla de *El Amanecer De Los Muertos* ha devuelto a la palestra el género Zombi, que tiene en el Maestro George A. Romero a su creador y principal apóstol. El veterano cineasta regresa al género tras 20 años (su anterior incursión, *El Día De Los Muertos*, data de 1985), junto al no menos mítico Tom Savini (una leyenda del maquillaje y los FX, que se reserva un cameo en el filme). Además de litros de hemoglobina y mucha truculencia, *La Tierra De Los Muertos* ahonda en la parábola política que ya se intuía en las anteriores películas de zombis de Romero. Como rezaba la canción de Aerosmith, *Eat The Rich*.

POR B.S.

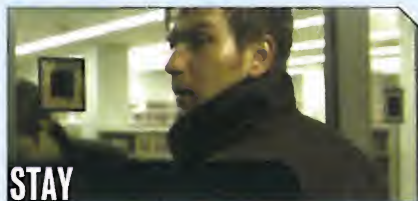
## LOS MEJORES TRAILERS DE LA RED

Un remake, dos filmes de género y un videojuego adaptado al celuloide



El director de *Romeo Debe Morir* lleva a la gran pantalla uno de los mitos del videojuego, con *The Rock* al frente del reparto.

[www.doommovie.com](http://www.doommovie.com)



Ewan McGregor y Naomi Watts protagonizan un inquietante thriller psicológico con la firma de Mark Foster (*Monster's Ball*).

[www.apple.com/trailers/fox/stay](http://www.apple.com/trailers/fox/stay)



Shane Black, guionista de *Arma Letal*, debuta como director con una *Buddy Movie* que empareja a Val Kilmer con Robert Downey Jr.

[kisskiss-bangbang.warnerbros.com](http://kisskiss-bangbang.warnerbros.com)



Tom Welling (*Smallville*) y Selma Blair son las estrellas de este remake de una de las películas más terroríficas de John Carpenter.

[www.escapethefog.com](http://www.escapethefog.com)



# DVDVIDEO

El mejor cine para disfrutar en casa

## EL REINO DE LOS

Por Isabel Garrido

### Ridley Scott en la Edad Media

Cuando se estrenó esta película en cine, muchas fueron las voces que se alzaron por su falta de rigor histórico y credibilidad (que un viaje en barco de Europa a Tierra Santa dure apenas una secuencia, por ejemplo). Bueno, ¿y qué? Estamos ante una película de cine realizada para entretener y encima está muy bien hecha. Los magníficos escenarios localizados en España (de Norte a Sur) y en Marruecos dan un marco hermoso y atractivo a esta película que juega con los recursos artísticos del cine recreando batallas con imágenes ralentizadas, e impresionantes planos generales. Reflexión de fondo sobre la convivencia de las distintas culturas (lección en la que aún hoy la Humanidad está suspendida) y una historia de amor. Más que una adaptación histórica debería disfrutarse como una leyenda épica de la Edad Media, justo del mismo modo en el que se describían las hazañas de los caballeros de la época en la literatura de la Edad Media. Si uno repasa el *Cantar De Mio Cid* antes de ver la película de Ridley Scott, comprenderá lo que digo.



# CIELOS

## CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5

La edición especial comprende un disco extra con una guía histórica, *Making Of*, documentales sobre la producción, cuatro cortos de R. Scott y distintos materiales promocionales.

## VALORACIÓN: 5/5

Un producto muy interesante para el consumo doméstico a un precio muy bueno si valoramos que la adaptación digital viene al pelo a una película que cuenta con bazas como el vestuario, la fotografía o la música para atraer al público. Lógicamente también está el genial trabajo de la dirección artística y el montaje.



**DIRECTOR:** RIDLEY SCOTT  
**REPARTO:** ORLANDO BLOOM, LIAM NEESON, JEREMY IRONS, DAVID THEWLIS, BRENDAN GLEESON, EVA GREEN  
**GÉNERO:** AVENTURA  
**PAÍS DE ORIGEN:** EE.UU.  
**DISTRIBUIDOR:** 20TH CENTURY FOX HOME ENTERTAINMENT  
**TIPO DE DVD:** 1 DVD 9/8, ESPECIAL 2 DVD 8  
**IDIOMAS:** CASTELLANO E INGLÉS EN 5.1, Y CASTELLANO EN DTS  
**SUBTÍTULOS:** INGLÉS Y CASTELLANO  
**P.V.P.:** 18,95 EUROS (EDICIÓN SENCILLA) Y 23,99 EUROS (EDICIÓN ESPECIAL DOS DISCOS)

Por Bruno Sol

# THE RING 2

## Naomi Watts y sus problemas con el formato VHS

**D**reamworks fue pionera en apuntarse al filón del terror japonés, logrando un enorme éxito con la adaptación de Ringu y coronando a Naomi Watts como la nueva reina del grito. Para esta secuela, Ehren Kruger se desmarcó de la secuela japonesa para ahondar en el personaje de Samara, la fantasmagórica niña que persigue a aquellos desdichados que osan ver el video maldito.

## CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5

Quince minutos de escenas eliminadas. *Señales* (un corto exclusivo que sirve de nexo entre las dos entregas de *The Ring*). Dos *Making Of* y dos documentales. Tráilers.

## VALORACIÓN: 4/5

Ni el encanto de la bella Naomi puede salvar una película muy inferior al original. Eso sí, la edición DVD es soberbia, sobre todo por la incorporación del corto *Señales*.



**DIRECTOR:** HIDEO NAKATA  
**REPARTO:** NAOMI WATTS, SIMON BAKER, DAVID DORFMAN, GARY COLE, SISSY SPACEK  
**GÉNERO:** TERROR  
**PAÍS DE ORIGEN:** EE.UU.  
**DISTRIBUIDOR:** DREAMWORKS HOME ENT.  
**TIPO DE DVD:** DVD-9  
**IDIOMAS:** CASTELLANO, INGLÉS (AMBOS EN 5.1)  
**SUBTÍTULOS:** CASTELLANO, INGLÉS Y PORTUGÜES

**P.V.P.:** 19,95 EUROS.



Por B.S.

# HITCH

## Will Smith al rescate de los hombres enamorados

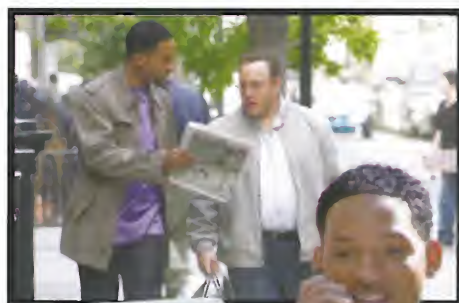
**W**ill Smith no le hace reparos a ningún género. Lo mismo protagoniza *biopics* de prestigio (*Ali*), como *blockbusters* de acción (*Dos Policías Rebeldes*), o comedias románticas como es el caso de *Hitch*, donde interpreta a un asesor especializado en ayudar a los tipos más patosos a conquistar a la mujer de sus sueños. Esto dará pie a situaciones bastante divertidas, sobre todo porque ni su experiencia ni sus artimañas le valdrán de nada a Smith cuando conozca a la explosiva Eva Mendes.

## CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5

Escenas eliminadas. Tomas falsas. Cinco documentales. Vídeo musical *I Think de Amerie*. Tráilers.

## VALORACIÓN: 4/5

Aunque no tuvo excesiva fortuna en la taquilla española, el DVD nos ofrece otra oportunidad para descubrir un filme simpático que, sin ser una maravilla, no nos castiga con el sentimentalismo barato, típico de las comedias románticas. Hace reír y basta.



**DIRECTOR:** ANDY TENNANT  
**REPARTO:** WILL SMITH, EVA MENDES, KEVIN JAMES, AMBER VALETTA  
**GÉNERO:** COMEDIA  
**PAÍS DE ORIGEN:** EE.UU.  
**DISTRIBUIDOR:** SONY PICTURES HOME ENT.  
**TIPO DE DVD:** DVD 9  
**IDIOMAS:** CASTELLANO, INGLÉS (AMBOS EN 5.1)  
**SUBTÍTULOS:** CASTELLANO E INGLÉS  
**P.V.P.:** 19,99 EUROS





■ Joaquin Phoenix interpreta a un cámara de TV

por Bruno Sol

## HOTEL RWANDA

Una película destinada a remover conciencias

Nick Nolte y Joaquin Phoenix arropan a un impresionante Don Cheadle en este desgarrador filme, donde se narra el genocidio ruandés desde la óptica de Paul Rusesabagina, gerente de un hotel de la capital ruandesa, cuyo valor y astucia le permitieron salvar de la masacre a un millar de *tutsis*, ante la indiferencia de la ONU y Occidente.

**CALIDAD DE LOS EXTRAS: 3/5**

Tráilers, ficha técnica, ficha artística, *Making Of*, entrevistas, acerca de Amnistía Int., galería fotográfica, fichas.

**VALORACIÓN: 4/5**

Nominada a tres Oscar, *Hotel Rwanda* confirma a Don Cheadle como uno de los mejores actores del momento. Él es el corazón, el motor de este filme.

DIRECTOR: TERRY GEORGE  
REPARTO: DON CHEADLE, SOPHIE OKONEDO, NICK NOLTE, JOAQUIN PHOENIX  
GÉNERO: DRAMA  
PAÍS DE ORIGEN: CANADÁ/REINO UNIDO/ITALIA/S. ÁFRICA  
DISTRIBUIDOR: ON PICTURES  
TIPO DE DVD: DVD-9  
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS (AMBOS EN 5.1)  
SUBTÍTULOS: CASTELLANO  
P.V.P.: 17,95 €



DIRECTOR: BRECK EISNER  
REPARTO: MATHEW MCCONAUGHEY, STEVE ZAHN, FÉLIX CRUZ  
GÉNERO: ACCIÓN/AVENTURA  
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.  
DISTRIBUIDOR: PARAMOUNT HOME ENT.  
TIPO DE DVD: DVD-9  
IDIOMAS: CASTELLANO (5.1), INGLÉS (5.1 Y 2.0 SURROUND), FRANCÉS (2.0 SURROUND)  
SUBTÍTULOS: CASTELLANO E INGLÉS  
P.V.P.: 19,95 €

## SAHARA

Típica de aventuras con aspiraciones...

Aspiraciones a tener su fondo de denuncia sobre lo que pasa en la actualidad en algunas partes del mundo, aunque sólo se queda en eso: «aspiraciones». Como DVD, mejor apreciar sólo una «aventureta» con pareja de guapos protagonistas (según algunos) que se pasan hora y media corriendo perseguidos por los malos de turno.

**CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5**

Comentarios, *Making Of*, escenas eliminadas, documentales...

**VALORACIÓN: 3/5**

Producto típico para sustituir una aburrida tarde de programación televisiva.

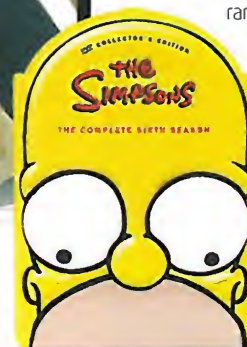


## CUATRO MITOS TELEVISIVOS EN DVD

El mercado de las series de TV en formato DVD sigue creciendo de forma imparable en España. El próximo 19 de octubre, 20th Century Fox HE ampliará la oferta con cuatro series que han hecho historia en la televisión. La mordaz *Padre De Familia* (1ª Temporada, 2 DVD, 14 Episodios, 41,99 €) es la mejor serie de animación que ha irrumpido en el circuito televisivo desde *Los Simpson* y *Futurama*. Su salvaje humor siempre ha atemorizado a los programadores de las televisiones generalistas, por lo que sólo los abonados a Fox TV han tenido la oportunidad de verla, hasta ahora. Los otros tres lanzamientos Fox no necesitan presentación: *M.A.S.H.* (1ª Temp., 3 DVD, 24 Ep., 41,99 €), *Policías de Nueva York* (1ª Temp., 6 DVD, 22 Ep., 59,99 €) y *Murder One* (1ª Temp., 6 DVD, 23 Ep., 59,99 €).

## LA POLÉMICA ABSURDA DEL MES

Los coleccionistas de DVD están alcanzando cotas de *frikismo* inhumanas, pero lo sucedido con la 6ª Temporada de *Los Simpson* en EE.UU. ha hecho historia. En Fox decidieron alegrar la colección incorporando un nuevo diseño en la caja, con la cabeza de Homer. Ha sido tal el aluvión de quejas recibidas por los coleccionistas por no seguir la estética de los volúmenes anteriores, que Fox ha tenido que crear una web ([www.simpsonsbox.com](http://www.simpsonsbox.com)) donde se puede reclamar una caja acorde a las anteriores entregas.







El romance entre Sara Foster y Jordana Brewster pondrá en jaque a toda la organización de espionaje D.E.B.S.

por Bruno Sol



DIRECTOR: ANGELA ROBINSON  
REPARTO: SARA FOSTER, JORDANA BREWSTER, MEAGAN WOOD, DEVON AOKI  
GÉNERO: COMEDIA  
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.  
DISTRIBUIDOR: SONY PICTURES HOME ENT.  
TIPO DE DVD: DVD-9  
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS (AMBOS EN 5.1)  
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS, PORTUGÜES...

P.V.P.: 14,99 €

## D.E.B.S.

Bajo la fachada de una inocua comedia juvenil se oculta la historia de una directora militante, Angela Robinson, y cómo logró convertir un corto premiado en festivales en una producción de hollywood, sin renunciar al alma del original, la historia de amor entre la protagonista y la villana.

**CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5**

Animáticas. Comentarios.

Escenas eliminadas. *Making Of*.

Vídeo Musical. Cómic. Tráilers.

**VALORACIÓN: 3/5**

Una bonita historia de amor, chicas guapas y mucho humor... ¿Se puede pedir más?



Chili Palmer abandonará el mundo del cine para dedicarse a la música, donde tendrá que vérselas con mafiosos rusos y productores sin escrúpulos

por B.S.



DIRECTOR: F. GARY GRAY  
REPARTO: JOHN TRAVOLTA, UMA THURMAN, VINCE VAUGHN, HARVEY KEITEL, THE ROCK  
GÉNERO: COMEDIA  
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.  
DISTRIBUIDOR: 20TH CENTURY FOX HOME ENT.  
TIPO DE DVD: DVD-9  
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS, FRANCÉS, ITALIANO (TODOS EN 5.1)  
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS, FRANCÉS, ITALIANO...

P.V.P.: 23,99 €

## BE COOL

Una década después del estreno de *Cómo Conquistar Hollywood*, John Travolta vuelve a encarnar al gángster Chili Palmer en una nueva adaptación de un libro de Elmore Leonard. Divertida sólo a ratos, F.Gary Gray desperdicia un *casting* de lujo: Uma Thurman, Harvey Keitel, Steven Tyler...

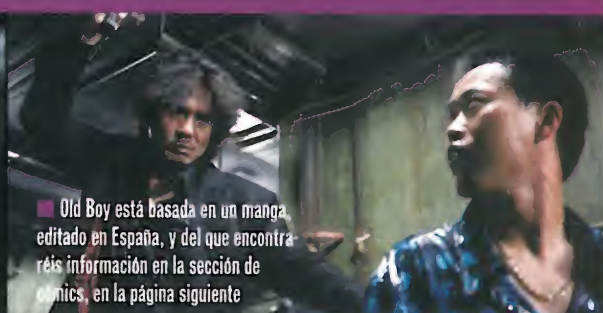
**CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5**

Seis documentales. Tomas falsas.

Escenas eliminadas. *Videoclip*.

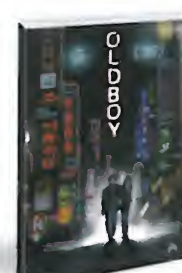
**VALORACIÓN: 3/5**

El problema de *Be Cool* es que es tan parecida a *Cómo Conquistar...* que es como ver la misma peli con diferentes rostros



Old Boy está basada en un manga editado en España, y del que encontráis información en la sección de cómics, en la página siguiente

por B.S.



DIRECTOR: CHAN-WOOK PARK  
REPARTO: MIN-SIK CHOI, JI-TAE YU, HYE-JEONG KANG, DAE-HAN JI  
PAÍS DE ORIGEN: COREA DEL SUR  
DISTRIBUIDOR: PARAMOUNT HOME ENT.  
TIPO DE DVD: DVD-9  
IDIOMAS: CASTELLANO (2.0 Y 5.1), COREANO  
SUBTÍTULOS: CASTELLANO  
P.V.P.: 17,95 €

## OLD BOY

Merecedora del Gran Premio del Jurado en Cannes, *Old Boy* narra con inusitada crudeza la venganza de un hombre secuestrado, sin motivo aparente, durante 15 años, al que de pronto ponen en libertad. Tendrá por delante cinco días para ajustar cuentas.

**CALIDAD DE LOS EXTRAS: 2/5**

Tráiler, sinopsis, galería fotos.

**VALORACIÓN: 4/5**

Pese a la parquedad de sus extras, *Old Boy* es una de las mejores (y más contundentes) películas que hemos visto este año. Te dejará huella...

# NUMEROS ATRASADOS

**REVISTA Nº 51**  
Demos: Agables  
Metal Gear Solid 3: Snake Eater, Area 51, Cold Winter, Constantine, Full Spectrum Warrior, Mega Man X8, W.R.C. 4, Ratchet & Clank 3.

**REVISTA Nº 52**  
Demos: Agables  
Juiced, Enthusia Professional Racing, TimeSplitters: Futuro Perfecto, Fight Night Round 2, Full Spectrum Warrior, Bob Esponja: La Película, Rugby 2005, Jak 3, Killzone.

**REVISTA Nº 53**  
Demos: Agables  
FIFA Street, Lego Star Wars, Singstar Pop, Robots, SRS: Street Racing Syndicate, Super Monkey Ball Deluxe, CT Special Forces: Fire for Effect, EyeToy Play 2.

**REVISTA Nº 54**  
Demos: Agables  
FIFA Street, Lego Star Wars, Singstar Pop, Robots, SRS: Street Racing Syndicate, Super Monkey Ball Deluxe, CT Special Forces: Fire for Effect, EyeToy Play 2.

**REVISTA Nº 55**  
Demos: Agables  
Tekken 5, Formula One 2005, Brave, Y's: The Ark of Napishtim, Worms 4: Mayhem, Final Fantasy X-2, Soul Calibur 2, Pro Evolution Soccer 4, Forgotten Realms: Demon Stone, Spyro: A Hero's Tail.

**REVISTA Nº 56**  
Demos: Agables  
God of War, Area 51, Brothers In Arms, Destroy All Humans!, Fight Night Round 2, Formula One 2005, Lego Star Wars, Madagascar.

**Si quieres conseguir los números atrasados de PlayStation 2 Revista Oficial ahora tienes la oportunidad de hacerlo. Recorta o fotocopia el cupón que se adjunta y envíalo a: Ediciones Reunidas S.A., Dpto. de Suscripciones, C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid.**

**Deseo que me envíen los siguientes números atrasados: ..... al precio unitario de 8 € (incluido IVA y gastos de envío).**

Teléfonos Departamento Suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es. \* Oferta válida hasta fin de existencias.

Apellidos y Nombre: .....

Dirección: ..... Población: .....

C.P. .... Provincia: ..... Teléfono: .....

### Forma de Pago:

☐ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas S.A. C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid.

☐ Giro Postal Nº ..... (indicando en el apartado «Texto»: Revista Oficial PlayStation 2 y los números que desea).

☐ Tarjeta de Crédito Nº ..... Titular: .....

Fecha Caducidad ..... Firma Titular (imprescindible): .....





# CÓMIC

Universos de papel

POR NATALIA MUÑOZ



GUIÓN: FRANK MILLER  
DIBUJANTE: DAVE GIBBONS  
EDITORIAL: NORMA EDITORIAL  
P.V.P.: 18 €

## GIVE ME LIBERTY

Este tomo recoge las cuatro partes de la historia protagonizada por Martha Washington y ambientada en una sociedad norteamericana futurista en manos de unos políticos corrompidos por el poder. Con un guión firmado por Frank Miller, de moda estos días por la adaptación cinematográfica de *Sin City*, y unos dibujos de Dave Gibbons, responsable del mítico *Watchmen*, nos sorprende encontrar un relato de ciencia-ficción adulto, sólido y de inquietante realismo.



GUIÓN Y DIBUJO:  
LUIS DURÁN  
EDITORIAL:  
EDICIONS DE PONENT  
P.V.P.: 17,95 €



## NUESTRO VERDADERO NOMBRE

Cientos de calamares gigantes varados en la playa y todos los habitantes del pueblo cavando zanjas como locos. Este es el panorama que Samuel, Mary y su pequeña Lilyan se encuentran al llegar a la Bahía de Lyme tras desviarse accidentalmente hacia el Sur en su camino a Exeter. Mientras reponen fuerzas antes de continuar su camino, conocerán a Novalis un misterioso joven que les revelará lo que buscan los campesinos y por qué él, al igual que sus antepasados, ha aprendido a creer en las señales...

EL MANGA QUE INSPIRÓ AL  
COREANO CHAN-WOOD PARK  
PARA SU ACLAMADA PELÍCULA



## OLD BOY

El director Bong Joon-Ho, autor de la cinta coreana *Memories Of A Murder* fue quien le recomendó a su amigo Chan-Wook Park este manga. Tanto le gustó que lo usó como inspiración para su película homónima (de la que os hablamos en nuestra sección de DVD). En este primer mini-tomo en formato japonés conoceremos a un hombre puesto en libertad tras diez años de encierro en la habitación de un piso siete y medio, y cuya máxima ambición será la de averiguar su propia identidad y la del responsable de su encarcelamiento.

GUIÓN: GARON  
TSUCHIYA  
DIBUJO:  
NOBUAKI  
MINEGISHI  
EDITORIAL:  
OTAKU  
MANGA  
P.V.P.: 7,95 €





# RESIDENT EVIL OUTBREAK FILE#2

Capcom y PlayStation 2 Revista Oficial están reclutando personas que quieran vivir una aventura terrorífica escapando de Raccoon City. Si quieres ser uno de los 20 afortunados ganadores y tener un Resident Evil Outbreak File#2 para tu PlayStation 2, tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del 17 de octubre.

## REGALAMOS 20 JUEGOS



**CAPCOM**

¿Cuántos personajes se pueden seleccionar en el juego?

A) 16'02    B) 4    C) NS/NC

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra residentps2, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: residentps2 A

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 17 de octubre.



POR ANA MARQUÉ  
FOTOGRAFÍA: SONY BMG

# MÚSICA

La actualidad musical al completo



**Del descaro de Lola a la sinceridad de Desolado.  
Son arte, nada comerciales y poseen una clara influencia  
de los videojuegos**

# PASTORA

«Vida Moderna», significa progreso, evolución...

**Pauet:** Más bien significa tiempo actual, estrés y vida fugaz.

**Dolo:** Si te das cuenta hoy en día todo el mundo está muy solo. Existe el teléfono móvil, Internet... puedes estar en contacto con mucha gente, pero realmente te comunicas desde la soledad.

Nos invade la melancolía y la ausencia de amor.

**Dolo:** Sí, aunque más que el desamor, me quedo con los «desencuentros». A lo largo de la vida pasas diferentes etapas donde conoces a muchísima gente, y de cada etapa al final sólo te quedas con una persona como mucho...

Da la sensación que os habéis vuelto bastante más intimistas...

**Dolo:** Así es, las canciones del anterior disco eran de personajes, como *Mirona* o *Lola*, de pasear

por la calle un día soleado... Y este es más un paseo interior, de preguntarte qué te pasa.

**De hecho tu voz ha cambiado bastante, ya no tienes acento...**

**Dolo:** (Risas) en el anterior estaba muy ceñida al guión, aún estaba muy influenciada por el teatro. Me costaba mucho la manera de estar encima de un escenario siendo yo misma. Sin embargo, ahora llevo más de un año y medio sin actuar, con una gira tan extensa que me ha hecho perder ese personaje que necesitaba para cantar e interpretar.

Todas las canciones de *La Vida Moderna* van acompañadas de imágenes. ¿Música que se puede ver? ¿Cómo es eso?

**Pauet:** Es como un trance, un añadido a la música bastante hipnótico porque son imágenes

psicodélicas, no son descriptivas ni narrativas. Van temporizadas con la música y te puedo asegurar que te quedas pillado con las imágenes mientras escuchas la música y las letras.

**Entonces, ¿cómo se puede disfrutar de *Pastora* en todo su global?**

**Pauet:** Metiendo el disco en la PlayStation 2 y, cuando salga en formato UMD, en la PSP (risas).

**Caïm:** Es que el disco sale acompañado de un DVD que contiene las canciones e imágenes, además de un apartado de extras donde se incluyen nuestras biografías.

**Pauet:** si algún día ves los extras comprobarás que estoy muy influenciado por los videojuegos...

**¿Por qué?**

**Pauet:** Aparte de que visualmente es una mara- ☐



## LA VIDA MODERNA

Música para disfrutar y saborear. Lejos del éxito de *Lola*, *Pastora* sorprende con programaciones más complejas, una voz trabajada y sincera, y una presentación en DVD que hipnotiza. *La Vida Moderna* ofrece algunas canciones que recuerdan a los ritmos del anterior disco, pero el álbum destaca sobre todo por su arriesgada apuesta musical y por unas letras melancólicas con las que más de uno se sentirá identificado.

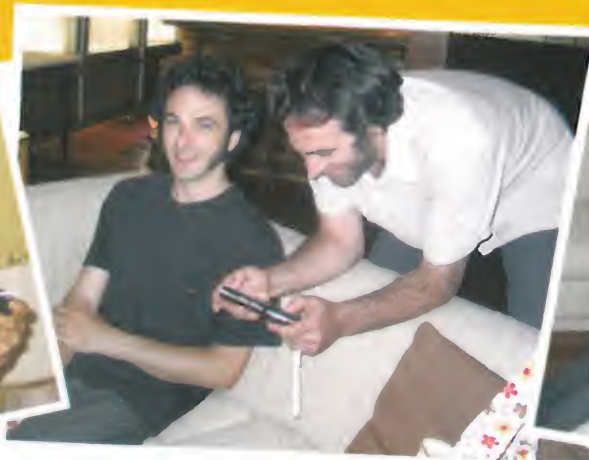




**«LA MEJOR MANERA DE  
DISFRUTAR DE PASTORA ES  
METIENDO EL DISCO EN UNA PS2»**



■ Aunque ya la conocían y pensaban que se conocían, los componentes de Pastora quisieron volver a jugar con ella



□ villa, he intentado que sea lo más interactivo posible. Además, creo que sus contenidos pueden ser interesantes ya que muestra cómo vivíamos antes de ganarnos la vida con la música. Hay un vídeo de Dolo de su época como actriz, un *Bonus Track* de cuando Caïm experimentaba con la música instrumental y una pequeña galería de joyas de mi etapa como joyero.

¿Qué entorno consideráis el mejor para escuchar *La Vida Moderna*?

Dolo: En casa, con los cascos, o en el coche. Creo que es un disco para disfrutar de cerca.

Caïm: También es ideal para una fiesta, ya que además de la música, las imágenes dan mucho ambiente.

El hecho de que acompañéis las canciones con imágenes ya os hace muy diferentes... Pero ya con vuestro primer disco os dijeron que «no os parecéis a nada ni a nadie».

Caïm: Sí, pero si tenemos que calificarnos de alguna manera yo diría que estamos en un extremo del pop que tontea con la psicodelia.

Pauet: Somos música para meditar en la época actual.

*Lola* fue todo un boom, conseguisteis vender más de 50.000 discos ¿Os habéis sentido coaccionados por ese gran éxito?

Caïm: La verdadera presión no es haber vendido 50.000 discos, sino habernos quedado tan presentes con *Lola*.

*Pastora* es mucho más que esa canción, somos un grupo con muchos contrastes musicales.

Pauet: Nos daba miedo equivocarnos con las canciones. Teníamos treinta y pico temas preparados y la selección fue muy dura. Queríamos quitarnos el sambenito de *Lola*, por eso el *single* debut no tiene nada que ver con esos sonidos, aunque hay otros temas como *Día Tonto* que sí recuerdan al estilo de esa canción.

Dolo: Seguramente que mucha gente cuando escuche *Desolado* (primer *single*) no sepa que somos *Pastora*, y si le gusta posiblemente se compre el primer disco...

videojuegos.

Pauet: (Risas) me he pasado media vida jugando... Fijate, en mi época como joyero estuve «quince días enfermo» para acabar el último *Tomb Raider*.

¿El mejor videojuego de la historia?

Pauet: Estoy enganchado a los juegos de espionaje y *Metal Gear Solid* es la mejor saga al respecto.

Caïm: *Crash Bandicoot*, soy de plataformas clásicos.

Dolo: *Ratchet & Clank* es de mis favoritos, pero los *SSX* me enganchan muchísimo.

## «LAS NUEVAS GENERACIONES JUEGAN DE MARAVILLA, PERO CREO QUE GRAN PARTE DE LOS TÍTULOS ESTÁN PENSADOS PARA UN PÚBLICO ADULTO» PAUET

LOCOS POR LOS VIDEOJUEGOS

Dolo, Pauet y Caïm a cual más jugón. Son fieles seguidores de los videojuegos desde que tenían uso de razón. Ellos, al ser hermanos, han crecido con la misma afición desde el añorado Commodore. Pero ella, Dolo, descubrió este maravilloso mundo con *Ratchet & Clank*. Y desde entonces guarda en su estantería con cariño juegos como *SSX* y *El Señor De Los Anillos*.

Me ha dicho un pajarito que os gustan los

Videojuegos, ¿solo o en compañía?

Pauet: Me gusta jugar en compañía si la compañía es competente, si no prefiero solo.

Caïm: Cada vez tengo menos tiempo para jugar, así que si lo puedo hacer en buena compañía, mejor.

Dolo: Lo intenté con mi novio, pero llegó a peligrar nuestra relación. Había muchos piques... (risas)

Los videojuegos ¿es sólo un juego de chavales?

Pauet: Hay que reconocer que las nuevas generaciones juegan de maravilla, pero no quiere decir que sólo ellos jueguen. Y es más, creo que la mayoría de los títulos están pensados para un público adulto.

Las canciones de *Pastora* a qué videojuego le irían bien como Banda Sonora...

Caïm: A un *Gran Turismo*, por aquello de que en un coche es donde mejor se disfruta.

Dolo: A un *Grand Theft Auto*.





**FOTO  
FONDOS**

**QUITA TU OPERADOR PARA NO LIMPIAR TU PANTALLA**  
**blanco al 54**  
[HTTP://WV.MOVIWMUNDO.COM](http://wv.movilmundo.com)  
 TODOS LAS FOTOS DE LA VIDA EN MOVIL  
 CONECTATE Y RECARGANTE TODO ENVIANDO  
**CONFIG1 AL 78**

**20048 El coche fantástico**

NUEVOS FONDOS ANIMADOS

45424 45425 45426 45427 45428

45370 39252 41084 42655 36083 36155 35427 36215

36326 36329 36455 36525 36981 42705 39255

42813 45518 45521 39629 36337 37607 41084

**¿Qué pasa neeeng!**

**¿Cómo quieres al Neng?**

**código formato**

**43129 animado**

**43130 en foto**

**36256**

**36264**

**39728**

**42743**

**84**

**41490**

Downloaded from <http://ajphaphysiol.physiology.org/> by guest on September 11, 2012



■ Los modelitos habituales de Michael



LIVE IN BUCHAREST.  
THE DANGEROUS TOUR

# MICHAEL JACKSON

El concierto más intenso y multitudinario

del mítico «Dangerous Tour», al fin disponible

en formato digital. MJ en estado puro...

■ El concierto es todo un espectáculo multimedia



Una década después del seísmo que supuso Thriller para la industria discográfica, ni una nube se cernía sobre el radiante horizonte del por entonces- «Rey Midas del Pop»: Bad y Dangerous, dignas secuelas de la leyenda, habían funcionando razonablemente bien -sin alcanzar las mareantes cifras de su augusto predecesor- afianzando más y más su posición de nº1 indiscutible, a años luz de distancia de cualquier posible competidor. Sus mastodónicas giras seguían batiendo records y se convertían en acontecimientos históricos allí donde recalaban. La histeria colectiva estaba siempre asegurada. Es el caso de este demoledor show, filmado en Bucarest durante el «Dangerous Tour», en Octubre de 1992, con un pletórico Michael en la cima de su carrera, manejando con fiereza su mejor repertorio y llevando al borde del motín a una audiencia rumana en pleno ataque de nervios. Todo perfecto, como siempre. Sólo unos meses más tarde empezarían los problemas...

**CALIDAD DE LOS EXTRAS:** 0/5

En lo que viene siendo una costumbre en los lanzamientos audiovisuales de Mr. Jackson, NO EXISTE CAPÍTULO DE EXTRAS.

**VALORACIÓN:** 4/5

Las nuevas generaciones, que quizá sólo conozcan del mito caído su imagen de *freak* acorralado, entrando y saliendo de su extravagante mansión -o de los juzgados de su localidad-, se quedarán probablemente boquiabiertas ante el apabullante derroche de talento natural, carisma y personalidad que podía llegar a desplegar sobre las tablas el fenómeno de Indiana. Eléctrico y gatuno como nunca, imparable desde su apoteósica aparición en escena, el ídolo desgrana lo más sobresaliente de su formidable repertorio en un colosal show multimedia -auténtico modelo para todas las súper-producciones que vinieron después- diseñado al milímetro para maximizar el trance masivo: *Wanna Be Startin' Somethin'*, *Smooth Criminal*, *Thriller*, *Billie Jean*, *Beat It*... van cayendo, una tras otra, provocando innumerables lipotimias y sinapismos entre la exacerbada parroquia, hasta desembocar en un efectista *Man In The Mirror*, que la estrella aprovecha para hacer un vistoso *mutis* sobrevolando a la multitud en un curioso aparato... No se lo pierdan.



CARACTERÍSTICAS  
IDIOMAS: INGLÉS  
SUBTÍTULOS: NO  
SONIDO: STEREO  
TIPO DVD: DVD-9  
COMPANIA: EPIC





■ Junto con Duran Duran, Spandau Ballet marcaron una época en los 80



## SPANDAU BALLET

### LIVE FROM THE N.E.C.

Indiscutibles cabezas de escalafón del pomposo movimiento *New Romantic* que, con su lujo y su boato, sustituyó en los primeros años 80 a la crudeza del *Punk* en las preferencias de los adolescentes británicos, el *combo* londinense capitaneado por los hermanos Kemp evolucionó sin alharacas desde el *Tecno-Pop* con resabios «funkoides» de sus inicios, hacia una suerte de *Euro-Soul* de amplio espectro que les catapultó hacia el éxito masivo y el reconocimiento internacional.

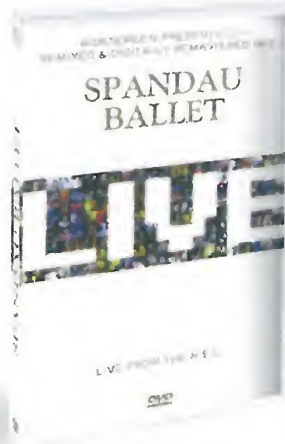
### CALIDAD DE LOS EXTRAS: 3/5

Audio-comentarios de los protagonistas, *video-clips*, *making of* de *Fight For Ourselves*, galería fotográfica y discografía.

### VALORACIÓN: -/5

Perfectos intérpretes del *Pop* frívolo y hedonista que caracterizó a buena parte

de la década de los 80, y poseedores de un flamante repertorio, erizado de números uno, los *Spandau Ballet* de 1985 eran la viva personificación del triunfo. Tocando en casa, para su público, y rodeados de un selecto grupo de instrumentistas de apoyo, la cosa se desmadra del todo y tira descaradamente hacia el *Funk* de sus orígenes (todos se declaraban *fans* del *Northern Soul*) y, aunque al bueno de Tony Hadley no se le descoloca ni un solo pelo de su pétreo flequillo en toda la función, abundan los momentos chisporroteantes. Eso sí, matizados siempre por esas angulosas baladas que tanto juego dieron -y siguen dando- a las parejitas en edad de merecer. Una edición de lujo, cuidadosamente digitalizada y re-masterizada a la que sólo hay que reprochar, una vez más, la clamorosa ausencia de subtítulos...



**CARACTERÍSTICAS**  
IDIOMAS: INGLÉS  
SUBTÍTULOS: INGLÉS (CONCIERTO)  
ESPAÑOL, INGLÉS, FRANCÉS, ALEMÁN,  
ITALIANO, RURO, CHECO (EXTRAS)  
SONIDO: PCM STEREO / DOLBY DIGITAL  
5.1 / DTS 96/24  
TIPO DVD: 2X DVD-9  
COMPANIA: EL DIABLO / SPV

## COMPACT-DISC

LA SELECCIÓN MUSICAL MÁS AUTÉNTICA DEL MOMENTO



### MISSY ELLIOTT THE COOKBOOK

ATLANTIC RECORDS  
Nueva lección magistral de la rapera de *Portsmouth*, marcando, otra vez, distancias siderales con sus numerosas émulas e imitadoras. Electrónica suburbana, esencia «jazzísticas», rítmica rupturista y el *flow* más inconfundible e incisivo del *Hip-Hop* actual en una irresistible mezcla que luce más aún merced a las extraordinarias aportaciones de un ramillete de jóvenes «cracks» del género: M.I.A., Mary J. Blige, Slick Rick... Un clásico contemporáneo



### LIQUIDO FLOAT

NUCLEAR BLAST  
Cuarto trabajo de los alemanes, en el que profundizan aún más en su conocida línea de *Power Pop* heterodoxo y colorista que tanto prestigio les ha proporcionado en su país. Influencias variopintas (Blur, Dinosaur Jr., Bloodhound Gang, ¡Kraftwerk!), total ausencia de prejuicios musicales y una actitud saludablemente ecléctica en esta notable colección de canciones de un grupo que no debería pasar desapercibido.



### VARIOS - B.S.O. PASIÓN DE GAVILANES

SONY  
La gran sorpresa discográfica del verano ha sido, sin duda, el inesperado advenimiento al nº1 de las listas españolas de esta BSO, perteneciente al culebrón televisivo de moda, que contiene diez canciones (de onda *cumbanchera* y similares) compuestas para la serie por Nicolás Uribe, interpretadas por las jóvenes colombianas Ángela María y Andrea Villarreal. Pasiones tropicales a la hora de la siesta.

## Ponte al día con NOTICIAS PlayStation 2



El nuevo CD de los Rolling Stones, *A Bigger Bang*, se publicó el 5 de septiembre de 2005 en Virgin Records. Tras finalizar los 35 conciertos programados en EE.UU. y Canadá, la banda girará por México, Sudamérica, Extremo Oriente, Nueva Zelanda, Australia y, finalmente, Europa, en el verano de 2006. Les estaremos esperando con muchas ganas.



Pastora publica su segundo disco, titulado *La Vida Moderna*. El trio barcelonés formado por Dolo Beltrán, Calm Riba y Pauet Riba edita su segundo trabajo tras haber conseguido vender más de 50.000 ejemplares de su álbum de debut y consolidar una propuesta musical original. El disco ha sido grabado entre los meses de marzo y junio en Madrid. ¡No te pierdas nuestra entrevista exclusiva!

Francisco Céspedes edita *Autoretrato, OKÁVEYO* grabado íntegramente en La Habana bajo la producción de Dagoberto González Jr., un homenaje muy especial a su tierra natal, Cuba.

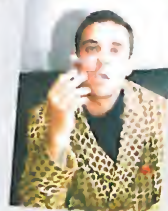


Depeche Mode vuelven el próximo mes de octubre con *Playing the Angel*. Es la primera vez que el grupo se reúne desde *Exciter*, en 2001.

Unos días antes, el 19 de septiembre, OBK, referentes indiscutibles del *Tecno-Pop* más comercial en nuestro país, publican *Feeling* su nuevo y esperado trabajo para el que han contado con la colaboración especial del afamado productor Carlos Jean.

Tres años después de que Jaime Urrutia debutara en solitario con *Patente de Corso*, regresa a la actualidad con su segundo disco en solitario bajo el brazo. Su título es *El Muchacho Eléctrico* e incluye 11 nuevas canciones, entre las que se encuentra su particular versión del tema *Azzurro* de Paolo Conte, que popularizara el gran Adriano Celentano. También destaca la colaboración de su amigo Enrique Bunbury en el tema *Nada por aquí*.

Y más novedades disqueras para un otoño que viene caliente: tras dos años de componer sin parar, Robbie Williams vuelve con *Intensive Care*. Desde el próximo 24 de octubre en las mejores tiendas del ramo...







FOTOGRAFÍA Y TEXTO:  
JOSÉ LUIS DEL CARPIO

## BMW 320D

4 PUERTAS SEDAN

### Potencia bruta y bajos consumos

Cuesta casi medio millón más de las antiguas pesetas que la versión con la anterior carrocería (aunque, eso sí, añadiendo una docena de caballos más). Subida de precio que se justifica con creces por la mejora sustancial (y perceptible desde que nos sentamos) de todos sus elementos. Su chasis es sobresaliente, la elegancia de sus líneas incontestable (¿quizá un poco impersonal en su zaga?) y lo mejor, sus prestaciones. Tira «como un mulo», y es capaz de efectuar adelantamientos vertiginosos sin mostrar ningún tipo de titubeo. Y, además, incluso llevando un ritmo rápido, es difícil que su consumo se dispare por encima de los 7 litros. El bastidor es tan equilibrado que permite una conducción deportiva sin que se resientan en demasía los pasajeros, perdonando su chasis cualquier error del conductor e impidiendo que nos salgamos de la línea trazada. Es el equilibrio total hecho coche. Gasta poco (¡poquísimo!), anda mucho, tiene una gran habitabilidad, generoso maletero, imagen imponente y, por si fuera poco, a pesar de su concepto «familiar» transmite mucha juventud. Sólo su precio y su zaga son mejorables. Es uno de esos coches que llamamos «perfectos». ■



- MOTOR: 1998 cc. (4 cilindros)
- POTENCIA: 163 CV (4.000 RPM)
- ACELERACIÓN 0/100: 8,3 s.
- VELOCIDAD MÁXIMA: 225 km/h
- PESO: 1.490 kg.
- CONSUMO:
  - Urbano: 7,8 l/100
  - Extraurbano: 4,5 l/100
  - MEDIO: 5,7 l/100
- DIMENSIONES
  - Largo: 4.520 mm.
  - Ancho: 1.817 mm.
  - Alto: 1.421 mm.
  - Maletero: 450 l.
  - Depósito: 60 l.

www.bmw.es

(+) MOTOR MUY EFECTIVO Y CON CONSUMOS RIDÍCULOS

(-) SU BALANCEO TRANSMITE UNA FALSA INSEGURIDAD

- GAMA SERIE 3 4p. Sedán  
DESDE: 29.300 €\*  
HASTA: 45.400 €
- VERSIÓN PROBADA:  
33.600 €

\* Caja nueva (E90)



■ La nueva generación del Parktronic es soberbia. En cambio, el navegador (sin mapa en esta unidad) nos ha «despistado» en alguna ocasión



DISEÑO .....8

MOTOR/PRESTACIONES.....9

ACABADO .....8,5

CONSUMO .....9

CALIDAD/PRECIO .....8

GLOBAL.....8,5





## BMW 130i, LA BESTIA

*265 caballos para el más  
pequeño de los alemanes*

Es una especie de M1 de BMW. Un coche capaz de acelerar de 0 a 100 en 6,1 segundos. Todo un purasangre que se combina con una carrocería de 5 puertas, lo que amplía su margen de uso. Para lograr los 265 caballos, BMW ha recurrido al que, para muchos, es el mejor motor de la casa: el 3 litros Valvetronic. Fabricado con una combinación de magnesio y aluminio extremadamente ligera y colocado longitudinalmente, optimiza el reparto de pesos entre los ejes. La propulsión es trasera, como siempre, y el vehículo incorpora todas las ayudas necesarias para «domarlo»: DSC, ABS, dirección activa... Una bestia con carácter.



## MOVILIDAD DEL FUTURO

*General Motors a la  
vanguardia tecnológica*

En el Centro de Pruebas de Pforzfeld, GM ha presentado un avanzado sistema de asistencia a la conducción con una innovadora tecnología de sensores y una nueva pantalla LCD. Los sensores controlan la distancia respecto a los vehículos delanteros adaptando nuestra velocidad y, además, controlan que no nos salgamos de nuestro carril. La pantalla DualView permite mostrar dos imágenes diferentes, por ejemplo el mapa de navegación para el conductor y una película en DVD para el pasajero delantero, según el ángulo de visión. Una virguería tecnológica.



**GAME**

**PRECIO MÍNIMO GARANTIZADO**  
**SI LO ENCUENTRAS MÁS BARATO TE DEVOLVEMOS LA DIFERENCIA**

Se excluyen los precios de venta por web o por correo. El precio a igualar debe ser de un establecimiento de la misma localidad, debe tener stock y ser un producto nuevo.



**F1 GRAND PRIX**

~~49,95~~ **46,95**



CPL

- Rellena los datos de este cupón.
- Llama para conocer tu GAME-CentroMAIL más cercano al 902 17 18 19.
- Visita tu GAME-CentroMAIL habitual y presenta este cupón al realizar la compra del juego que aparece en este cupón (imagen no contractual).
- Y si no hay un GAME-CentroMAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a: GAME-CentroMAIL • Virgilio, 9 - 28223 - Ciudad de la Imagen, Pozuelo de Alarcón - Madrid. Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 4 euros, Baleares + 5 euros).
- Los datos personales obtenidos con este cupón serán introducidos en un fichero que está registrado en la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación o anulación de algún dato, deberás ponerte en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 902 17 18 19 o escribiendo una carta certificada a GAME-CentroMAIL: Virgilio, 9 - 28223 - Ciudad de la Imagen, Pozuelo de Alarcón - Madrid.
- Marca a continuación si no quieres recibir información adicional de GAME-CentroMAIL ☐

CADUCA EL 31/10/2005

NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O DESCUENTOS

**3<sup>.00</sup> €**

**DESCUENTO**

NOMBRE .....  
 APELLIDOS .....  
 DIRECCIÓN .....  
 POBLACIÓN .....  
 CÓDIGO POSTAL .....  
 PROVINCIA .....  
 TELÉFONO ..... MODELO DE CONSOLA .....  
 TARJETA CLIENTE SI ☐ NO ☐ NÚMERO .....  
 Dirección e-mail .....





# POLIFÓNICAS y SONIDOS REALES

## TOP

85302	La tortura
85317	Nada fue un error
85290	La camisa negra
85439	Axel F
85145	Pobre diablo
85351	Zapatillas
85378	¡Qué pasa nengi!
84202	Teléfono antiguo
85265	Esto es pa ti
82984	Paquito El Chocolatero
82935	Noches de bohemia
82652	Fiesta Pagana
85629	Gasolina
85342	Devuélveme la vida
84997	Valio la pena
85303	Caminando por la vida
80093	Ecuador
85632	Yo no soy tu marido
85448	Lo que pasó pasó

## CINE

84724	El bueno, el malo, feo	85219	Volkswagen Golf
84937	Kill Bill	80498	El fantasma de la ópera
84067	El Exorcista	80194	Dirty Dancing
80143	La Pantera rosa	83687	Pesadilla antes de Navidad
80017	Misión Imposible	85461	Everything... (4 Fantásticos)
84064	Star Wars	84943	Shrek 2
84207	El Padrino	85529	El último mohicano
84231	Bar coyote	84671	Sonido THX
80096	Pulp Fiction	84233	La historia interminable
80044	Rocky	80023	Austin Powers
84759	Gladiator	83901	Zorba el griego
84440	El señor de los anillos	84660	SWAT
80125	Mortal Kombat	83739	Final Fantasy

## TELEVISION

85508	Pasión de gavilanes	80131	Buffy Cazavampiros
83883	Fraggle Rock	84692	Rasca y pica
83834	La abeja maya	83884	El príncipe de Bel air
84940	Sexo en Nueva York	84966	24 - Serie TV
80108	Benny Hill	83648	La familia Munster
80025	Los Simpson	80285	Angeles de Charlie
83737	Dragon Ball Z	84329	Mazinger Z
84560	Curro Jimenez	84437	Shin Chan
85441	Verano azul	83838	Negrito del Colacao
80065	Friends	80091	20th Century Fox
85440	Psychedelic S... (Cocacola)	84268	Embruajadas
80074	El equipo A	80249	Futurama
80048	El coche fantástico	85536	Caramelos Mentos
85083	Aquí no hay quien viva	84696	7 vidas
80174	Expediente X	80195	Angel
84697	CSI Las Vegas	83836	Heidi

## HIMNOS

82172	Barcelona
83188	Real Madrid
84446	Cara al sol
82123	Athletic Bilbao
84362	Champions League
85220	H. de la legión
83808	H. de España
82124	Athletic Madrid
84094	H. Republican
82190	Beti
84494	La internaciona
84489	Els segadors
84490	Asturias patria querida
84436	100 Real Madrid
83809	Guardia Civil
84932	Real Sociedad

**ENVIA SOUND AL 7372**  
Código POLIFÓNICA O SONIDO REAL  
Ej: Envía SOUND 85302 al 7372 para que suene "La Tortura" en tu móvil

## ESPAÑOLAS

85425	Días de verano
85514	Te regalo
82247	Cannabis
85249	Hasta cuando
85343	Noche de travesura
82364	Chiquilla
85119	Buscate un hombre que t...
85161	Perdoname
85103	Baila morena

## TAMBIEN AL: 806 52 62 44

84428	Asturias
85670	Eres un enfermo
85662	A toda mecha
85430	A tontas y a lokas
84760	Obsesión
85069	Antes muerta que sencilla
82886	Ni más, ni menos
85503	So payaso
85462	Enamorame

## ROCK

84068	Du hast
80111	Sweet Child of Mine
80277	Nothing else matters
80217	Satisfaction
84976	American idiot
80239	Final Countdown
83655	Thunderstruck
81459	Smoke on water
80298	Master of Puppets

## DISCO

85048	Enjoy the silence '04
85288	Four to the floor
80056	Insomnia
84226	Cafe del mar
85037	Flashdance
84860	Fly on the wings of love
83814	Satisfaction
85212	The world is mine
80153	I Will Survive
84680	Dragostea din tel
85172	Sound of S. Francisco
84203	Dos gardenias
85285	Adagio for strings
81664	Children
84605	Shin chan dance

## POP

80726	No woman no cry
84244	Hotel California
84248	Losing my religion
80472	Every breath you take
85352	Speed of sound
80485	Imagin
85329	Don't phunk with m...
83950	Moonlight shadow
85341	Incomplete
85500	Chacarroi
84779	Mariacalpirinhi
80150	Bitter sweet symphon
85491	Beautiful sou
85493	Since you've been g...
85492	Holloback girl

## SONIDOS REALES

EXORCISTA	"Coge el teléfono..."
FRANCO	"Españoles... Franco ha muerto..."
ORGASMO	Esta lo está pasando muy bien...
SUPERPIJA	Osea... te cojo el teléfono
TELEFONO	Sonará como en casa de tu abuela.
RISA	Carcajada... Para rearse de risa
NUOVO	"¡Tienes un mensaje nuevo!!"
PADRINO	se crearan que eres de la Mafia
POLICIA	Todos se sentirán como en NY al oírlo...
MOTOR	Arranque de una harley davidson
SUPILCO	"Por favor, que alguien me coja..."
INFIERNO	Thriller, la carcajada... ¡De miedo!!!
TARAREO	¡Agotador! ... pero sólo son niñas...
RADIOTAXI	...shhh 1 coche para ...shhhhh
PAJAROLOCO	¿Te acuerdas del dibujo animado?
POROMPOMPO	...¡pero en versión borracho!
BOMBEROS	¡Cuidado!... Provoca el pánico
NODO	Igual que en los cine de antes

## Imitaciones de FAMOSOS

ELNEN	¡Que pasa Nen!
LUISMA	..Como el Luisma no se enterá....
GOLLUM	El telefono es mi tesoro
PORTERO	...un poquito de por favor...
RISITA	¡Cuñao! Te suena ¿verdad?
MARTESY13	¡Encarna! Encarna...
RONALDINHO	Vamos a montar una fiesta...
CRUZRYRAYA	Ir para nada es tontería...
GUARDIACIVIL	"...mentalizado, te llama la GCivil"
BORIS	Histórico como siempre
TORRENTE	¿Te lo vas a creer??? De locura... ¡A tope!
POCHOLO	.. A ras, a ras!!!
LMOYA	Soy yo, el móvil
PREYES	tío cógelo porque...
BUSTAM	La risa del niño travieso
SHINCHAN	...Soy Palomino y te digo Xiu Xiu
PALOMINO	El famoso doctor te avisará
MALIGNO	

Envía SOUND ORGASMO al 7372 y verás lo que te va a costar no ponerte a cien cuando te llamen

## CANCIONES PERSONALIZADAS con tu PROPIO NOMBRE

¿Te llamas JOSE?... ¡Así sonará tu móvil!

JOSE, te llaman JOSE, es el teléfono, fono, fono....  
JOSE, ¿quién será?  
JOSE, Có-ge-lo, gelo, gelo...

Envía SOUND LETRA y todo seguido el nombre que quieras que suene en la canción al 7372. Si te llamas JOSE lo adaptaremos para que sea tu nombre el protagonista de la canción. Envía SOUND LETRAJOSE al 7372 y la canción con JOSE sonará cada vez que te llamen.

## VIDEO-TONOS

## CLIPS ORIGINALES

3853	Akon	Lonely
3859	Amaral	Días de verano
3627	Angel Lopez	Hasta cuando
3468	Aventura	Obsesión
3473	Bebe	Con mis manos
3458	David Bisbal	Camina y ven
3470	David Bisbal	Me derrumbo
3469	David Civera	Perdoname
3854	Deca	Te haría una casa
3838	Don Omar	Pobre diablo
3466	Don Omar	Dile
3542	El medico	Chupa chupa
3455	Hector y Tito	Baila morena
3443	Infernal	From Paris to Berlin
3640	Juanes	La camisa negra
3465	Kate Ryan	Promises
3467	Kylie Minogue	I believe in you
3472	Kylie Minogue	Chocolate
3454	Merche	Distancia
3460	Nicky Jam	La gata
3461	Queen	We will rock you
3459	Robbie Williams	Feel
3608	Santa Fe	Esto es pa ti
3644	Scotter	Seavement
3642	Stansair	Four to the floor
3841	COTI	Nada fue un error
3839	Black eyed peas	Don't phunk with my heart
3598	Bustamante	Devuélveme la vida
3833	Cabin Crew	Star to fall
3462	Camelo	Cuando zarpa el amor
3471	Carlinhos Brown	Mariacalpirinha
3841	Coti	Nada fue un error
3508	Daddy Yankee	Gasolina
3847	Dani Minogue	You won't forget about me
3463	Depeche Mode	Enjoy the silence
3837	King Africa	Paquito chocolatero
3825	Suprmas de Mostoles	Eres un enfermo
3456	Madona Graña	Bombon latine
3448	Manuel Carrasco	Mujer extraña
3457	Maria Isabel	Antes muerta que sencilla
3790	Talki Band	Psychedelic valley (Coca-cola)

¡LO MÁS PARA AVISARTE CUANDO TE LLAMEN!

Para que se active a toda pantalla y todo volumen el clip "NADA FUE UN ERROR" cantado por COTI, JULIETA VENEGAS y PAULINA RUBIO cada vez que te llamen...

ENVIA MAGICO 3841 AL 7372

## VIDEO-BAILE

3451	ESTILO USA	Chica con muchos argumentos! Será un placer que te llamen así!
3554	DOBLE PLACER	2 Hermanas muy, que muy cachondas y arrevedas. ¡Descubrelas en cada llamada!
3453	ESTEBAN	Sensual y cachas, pero nada vulgar! Y con melodía pegadiza.

Envía MAGICO 3453 al 7372 para que ESTEBAN se desluce al ritmo de la música cuando te llamen

## ANIMACIONES BABY

DANCE	MORTAL	KAPATEKA
HIPHOP	BOXEO	ROBACHO
CHACHACHA	GIMNASIA	VOLTERETA

TELE ANIMACION 7372  
Envía TELE HIPHOP al 7372 y verás como baila



40058	39074	42936	42655
38876	37522	43063	42813
42814	41080	42422	41084

36326	39071	37194	42940	42941
37660	35332	36213	39053	42811
36215	42742			

## EL GATO MÁS FAMOSO

RELAMO LA PANTALLA DE TU MÓVIL  
LIMPIA TU PANTALLA  
+DE 100 MILLONES DE DESCARGAS EN EL MUNDO  
Envía TELE GATO al 7372 para recibir la animación del GATO que RELAME tu PANTALLA



3885	Luis Fonsi	Nada es para siempre	 <p>           10            RADIO            10            10.1 FM            10.1 FM            10.1 FM         </p>
2636	Maria Isabel	Antes muerta que s...	
3561	Matari	Tonta	
2180	Mike Oldfield	Moonlight shadow	
2659	Nicky Jam	La gata (palante)	
3000	Nirvana	Smells like teen spirit	
2911	Orishas	Naci Orishas	
3560	Papi Sanchez	Enamorame	
2179	Queen	We will rock you	
2625	Robbie Williams	Feel	
3851	Rolling Stones	Streets of love	 <p>           10            RADIO            10            10.1 FM            10.1 FM            10.1 FM         </p>
3879	Seguridad Social	A tontas y a lokas	
2590	Sex Pistols	Anarchy In The UK	
3788	Teixi Band	Psychedelic Sally (Cocacola)	

**MONOPOLY**  
**TYCOON**

© El nombre y el logo HASBRO y MONOPOLY son  
marcas registradas de Hasbro y este pueden ser  
utilizados con permiso explícito © 2004 Hasbro  
Todos los derechos reservados.

UNIVERSITY CAMPUS

UNIVERSITY CAMPUS

Monday 10:0

to monopoly Tycoon. This \$

\$60000.0

1235

[illegible]



KONAMI

Ve calentando las manos



en octubre

**PRO  
EVOLUTION™  
SOCCER5**



PlayStation 2



PlayStation Portable

[www.konami-europe.com/gs](http://www.konami-europe.com/gs)



[www.pegi.info](http://www.pegi.info)

©1996 JFA ©2002 JFA.MAX ©2001 Korea Football Association. Special thanks to SEJIN, MUKTA, Eunho, Denis for Korea National Team data 'adidas', the adidas logo, the 3-Stripe trade mark are registered trade marks of the adidas-Salomon group, used with permission the use of real player names and likenesses is authorised by RIFPro and its member associations. Officially licensed by Eredivisie CV Gioco ufficialmente concesso in licenza della LEGA NAZIONALE PROFESSIONISTI Campeonato Nacional de Liga 05/06 Primera y/o Segunda División Producto bajo Licencia Oficial de la LFP. Produced under License from Chelsea FC Merchandising Limited, [www.chelseafc.com](http://www.chelseafc.com) The Arsenal crest, Arsenal logotype and cannon are trademarks of Arsenal Football Club Plc and the Arsenal group of companies and are used under license. TM & (C) 2005 The Arsenal Football Club plc. Licensed by Granada Ventures. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. ©2005 KONAMI